



**T.C. MİLLÎ EĞİTİM
BAKANLIĞI**

**ORTAOKUL
OYUN VE OYUN ETKİNLİKLERİ DERSİ
ÖĞRETİM PROGRAMI
ZEKÂ OYUNLARI MODÜLÜ**

**TÜRKİYE YÜZYILI
MAARİF MODELİ**

2026

İÇİNDEKİLER

1.	OYUN VE OYUN ETKİNLİKLERİ DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI ZEKÂ OYUNLARI MODÜLÜ	4
1.1.	OYUN VE OYUN ETKİNLİKLERİ DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI ZEKÂ OYUNLARI MODÜLÜ'NÜN TEMEL YAKLAŞIMI VE ÖZEL AMAÇLARI	4
1.2.	OYUN VE OYUN ETKİNLİKLERİ DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI ZEKÂ OYUNLARI MODÜLÜ'NÜN UYGULANMASINA İLİŞKİN ESASLAR	5
1.2.1.	Alan Becerileri, Kavramsal Beceriler ve Eğilimler	6
1.2.2.	Programlar Arası Bileşenler (Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri, Değerler ve Okuryazarlık Becerileri)	6
1.2.3.	İçerik Çerçevesi	7
1.2.4.	Öğrenme Kanıtları (Ölçme ve Değerlendirme)	7
1.2.5.	Öğrenme-Öğretme Yaşantıları	8
1.2.6.	Farklılaştırma	9
1.3.	OYUN VE OYUN ETKİNLİKLERİ DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI ZEKÂ OYUNLARI MODÜLÜ TEMA, ÖĞRENME ÇIKTILARI SAYISI VE SÜRE TABLOSU	10
1.4.	OYUN VE OYUN ETKİNLİKLERİ DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI ZEKÂ OYUNLARI MODÜLÜ'NÜN YAPISI	12
2.	OYUN VE OYUN ETKİNLİKLERİ DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI ZEKÂ OYUNLARI MODÜLÜ'NÜN DÜZEYLERİ	15
2.1.	DÜZEY I	15
2.2.	DÜZEY II	32

1. OYUN VE OYUN ETKİNLİKLERİ DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI ZEKÂ OYUNLARI MODÜLÜ

1.1. OYUN VE OYUN ETKİNLİKLERİ DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI ZEKÂ OYUNLARI MODÜLÜ'NÜN TEMEL YAKLAŞIMI VE ÖZEL AMAÇLARI

Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Zekâ Oyunları Modülü, Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli'nin benimsediği bütüncül gelişim anlayışı doğrultusunda yapılandırılmıştır. Program, öğrencilerin zihinsel gelişimlerinin yanı sıra sosyal-duygusal gelişimlerini ve değer temelli yaklaşımlarını desteklemeyi amaçlayan beceri temelli bir anlayışa sahiptir. Bu doğrultuda öğrenme çıktıları; alan becerileri, kavramsal beceriler, sosyal-duygusal öğrenme becerileri, okuryazarlık becerileri, eğilimler ile Erdem-Değer-Eylem Çerçevesi dikkate alınarak oluşturulmuştur. Programın temel amacı; öğrencilerin oyun temelli öğrenme ortamları aracılığıyla üst düzey düşünme becerilerini geliştirmeleri, edindikleri bilgi ve becerileri günlük yaşamla ilişkilendirebilmeleri ve etik, sorumlu ve iş birliğine dayalı bir öğrenme süreci deneyimlemeleridir.

Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Zekâ Oyunları Modülü'nde dikkat, hafıza, mantık yürütme, strateji geliştirme, problem çözme, analitik düşünme gibi becerilerin yanı sıra sabır, iş birliği, empati, duygusal farkındalık gibi sosyal-duygusal becerilerin oyun temelli ortamlarla geliştirilmesi amaçlanmaktadır. Programda birey, çevre ve topluma ilişkin değerlerin öğrenme-öğretme sürecine yansıtılması, öğrencilerin etik, adil oyun anlayışı, paylaşım, saygı ve sorumluluk gibi değerlerle zenginleşen bir öğrenme süreci deneyimlemesi hedeflenmektedir.

Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Zekâ Oyunları Modülü, öğrenmeyi oyunlaştırarak öğrencilerin dikkatini çekmeyi, zihinsel süreçlerini derinleştirmeyi ve öğrenmeye karşı olumlu tutum geliştirmelerini sağlamayı amaçlamaktadır. Öğrencilerin hem bireysel hem de grupta oynanan oyunlar sayesinde sosyal becerilerini geliştirerek daha etkili iletişim kurmaları da programın önemli hedeflerindendir. Bu kapsamda bireylerin; eleştirel düşünme, problem çözme, karar verme, üretken düşünme gibi üst düzey zihinsel becerilerini geliştirmeleri desteklenmektedir.

Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Zekâ Oyunları Modülü, öğrencilerin bilgi basamağına yönelik oyun süreçleri içinde kendi çözüm yollarını geliştirerek deneme-yanılma, varsayım, analiz ve genellemeye yönelik öğrenmelerini de ön planda tutmaktadır. Bu bağlamda, oyunlar aracılığıyla öğrencilerin sembollerle düşünme, alternatif çözümler üretme ve stratejik planlama gibi becerileri kazanmaları desteklenmekte ayrıca programda öğrencilerin bireysel sorumluluklarının yanı sıra takım ruhu, birlikte karar verme, etik davranış ve uygun iletişim kurma gibi becerileri kazanmaları da teşvik edilmektedir. İçerikler, bu hedefler doğrultusunda gerçek yaşam durumlarıyla ilişkilendirilerek hem disiplinler arası hem de beceriler arası bütünlük bir yapıda sunulmuştur.

1739 sayılı Millî Eğitim Temel Kanunu'nun 2. maddesinde belirtilen Türk Millî Eğitiminin Genel Amaçları ve Temel İlkeleri doğrultusunda hazırlanan Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Zekâ Oyunları Modülü ile öğrencilerin

1. Stratejik düşünme, problem çözme, akıl yürütme ve analiz etme becerilerini geliştirmeleri,
2. Zihinsel becerilerini sosyal-duygusal ve okuryazarlık becerileriyle bütünleştirerek çok yönlü gelişmeleri,
3. Öğrenilen bilgileri oyuna, oyun yoluyla kazanılan becerileri günlük yaşama aktarmaları,
4. Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Zekâ Oyunları Modülü aracılığıyla bireysel ve toplumsal değerlerini içselleştirmeleri,
5. Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Zekâ Oyunları Modülü ile zihinsel gelişim göstermeleri,
6. Sistematik bir düşünce yapısı geliştirmeleri,
7. Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Zekâ Oyunları Modülü kapsamında bireysel ve takım hâlinde rekabet ortamında çalışma becerileri geliştirmeleri,
8. Sorumluluk alarak kendisine güvenen birey olmaları,
9. Oyun esnasında başkalarına karşı saygılı olma, bu tutumu davranışlarıyla gösterme, oyun sırasını bekleme ile doğruluk ve dürüstlüğü önem verme becerilerinin kazandırılması,
10. Edindikleri bilgi, beceri ve değerleri hem diğer derslere hem de günlük yaşamlarına etkili biçimde yansıtma-
ları amaçlanmaktadır.

Bu öğretim programı, Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli Öğretim Programları Ortak Metni esas alınarak hazırlanmıştır. Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli Öğretim Programları Ortak Metni doğrultusunda öğrenme çıktılarının oluşturulmasında, Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli'nin beceri yapısı temel dayanak noktası olarak alınmıştır. Bu doğrultuda öğrenme çıktıları; alan becerileri, kavramsal beceriler ve bu becerilere ait süreç bileşenlerinin bütüncül bir biçimde ele alınması esasına dayalı

olarak yapılandırılmıştır. Öğrenme çıktıları süreç temelli bir anlayışla düzenlenmiş olup öğrencilerin yalnızca ürün odaklı değil, öğrenme sürecindeki gelişimlerini de nitelik ve nicelik açısından izlenebilir ve ölçülebilir kılmayı amaçlamaktadır. Bu bağlamda programda yer alan öğrenme çıktıları ve süreç bileşeni ifadeleri açık, anlaşılır ve ölçülebilir biçimde oluşturulmuş; öğrenme sürecinin basamaklı ilerleyişini desteklemek amacıyla ardışıklık ilkesine uygun şekilde düzenlenmiştir.

1.2. OYUN VE OYUN ETKİNLİKLERİ DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI ZEKÂ OYUNLARI MODÜLÜ'NÜN UYGULANMASINA İLİŞKİN ESASLAR

Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Zekâ Oyunları Modülü'nde, oyuna özgü yetkinlikleri gelişmiş öğrenciler bu dersi alabileceği gibi aynı sınıf içinde farklı yetkinlik düzeyinde olan öğrenciler de alabilecektir. Dolayısıyla Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Zekâ Oyunları Modülü'nün uygulamasında Basamaklı Öğretim Modeli'nin kullanılması uygun olacaktır.

Basamaklı Öğretim Modeli; öğrencilerin ön öğrenme düzeyleri, öğrenme biçimleri, zekâ boyutu ve düşünme sistemlerinin farklı olabileceği anlayışına dayanmaktadır. Bu öğretim modeli, öğretimde tek boyutlu etkinlikler gerçekleştirmenin doğru olmadığını varsaymakta ve öğrencilerin özelliklerini dikkate alarak hazırlanmış, zenginleştirilmiş öğrenme ortamlarının gerekliliğini öngörmektedir. Öğretme etkinliklerinin geniş bir seçki içinde sunulması, öğrenenin kendi ilgi ve yeteneklerine göre seçme şansının olması öğrencilerin eğitim-öğretim etkinliklerine daha istekli katılmalarını sağlamaktadır. Basamaklı Öğretim Modeli; öğrencilere basitten karmaşığa, kolaydan zora, somuttan soyuta, bilinenden bilinmeyene, yakından uzağa aşamalı ilişkisi gösteren ve seçme hakkı veren öğrenme imkânları sunmaktadır. Öğrenciler her düzeyde seçtikleri görevler dâhilinde kendilerinden beklenen öğrenme sorumluluklarını yerine getirmektedir. Bu düzeyler, temel bilgi ve becerilerin kazandırılmasından üst düzey düşünme becerilerinin edinilmesine doğru bir yol izlemektedir.

Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Zekâ Oyunları Modülü; başlangıç, orta ve ileri seviye olarak sınıflandırılmaktadır. Buna göre oyunun kurallarını öğrenme aşaması başlangıç seviyesi; oyunun temel stratejilerinin kullanıldığı aşama orta seviye ve deneyim sonucunda en iyi stratejilerin belirlendiği, analiz, değerlendirme vb. üst düzey düşünme becerilerinin kullanıldığı aşama ileri seviye olarak belirlenmektedir. Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Zekâ Oyunları Modülü düzey I'de başlangıç ve orta seviye beceriler, düzey II'de ise ileri seviye beceriler yer almaktadır.

Başlangıç Seviyesi (1. Basamak-D1): Oyunların kurallarını öğrenme, temel bilgi ve beceriler kazanma, başlangıç seviyesi oyunları oynama ve bulmacalar çözme içerikleridir.

Orta Seviye (2. Basamak-D2): Mantıksal çıkarımlarda bulunma, bulmacalarda doğru yerden başlama, strateji oyunlarında temel stratejileri uygulama, orta seviye oyunları oynama ve bulmacalar çözme içerikleridir.

İleri Seviye (3. Basamak-D3): Özgün düşünme, analiz etme, özgün stratejiler ortaya koyma, değerlendirme, genelleme yapma gibi üst düzey bilgi ve becerileri içerikleridir. İleri seviye oyunları oynama, bulmacalar çözme ve başkalarının deneyimlerinden yararlanma bu basamak içinde yer almaktadır.

Programın uygulanmasında öğretmen, yukarıda belirtilen düzeyler çerçevesinde öğrencilerin özelliklerini ve zekâ becerilerini (sözel, mantıksal, görsel, bedensel vb.) dikkate alarak ne tür ve hangi düzeyde Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Zekâ Oyunları Modülü üzerinde çalışacaklarını belirlemelerinde öğrencilere rehberlik etmektedir. Programdaki temalar farklı oyun türleri ve beceri alanları için tasarlanmıştır. Bu oyun türleri; akıl yürütme ve işlem oyunları, sözel oyunlar, geometrik mekanik oyunlar, hafıza oyunları, strateji oyunları ve zekâ sorularıdır.

Altı temada yer alan bütün örnek oyunlar kendi içinde başlangıç (D1), orta (D2), ileri (D3) seviyelerini barındırmaktadır. Sınıf düzeyleri, öğrencilerin gelişim özelliklerine göre belirlenmeli; buna bağlı olarak Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Zekâ Oyunları Modülü, öğretmen tarafından seviyeler dikkate alınarak verilmelidir. Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli Öğretim Programları Ortak Metni'ne göre esnek tasarıma dayalı öğretim programı yapısı seçmeli dersler için kullanılabilir. Oyun ve Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Zekâ Oyunları Modülü de bu yapı doğrultusunda hazırlanmış olup programlar arası bileşenlerin öğrenme çıktıları ile ilişkilendirilerek işlenmesine ilişkin detaylar "Programlar Arası Bileşenlere Yönelik Uygulamalar" başlığı altında sunulmuştur.

Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Zekâ Oyunları Modülü'nde öğrencilerin 1 saatlik derste temaya ilişkin bilgi ve becerileri tam olarak edinmeleri amacıyla öğrenme çıktıları aynı tutulmuş ancak etkinlik sayısı azaltılarak uygulanması öngörülmüştür. 36 saatlik programda öğrenme çıktılarının korunmasının temel gerekçesi; öğrencilerin hedeflenen bilgi, beceri ve çıktılarından geri kalmamasını sağlamaktır. Bu düzenleme, öğrenme-öğretme uygulamalarının yoğunlaştırılması şeklinde değil içerik çerçevesinde sadeleştirme yapılarak dengelenmektedir.

Dolayısıyla programın uygulanmasında; öğrenme çıktıları aynı kalmakla birlikte, içerikte yer alan oyunların çeşitliliği azaltılmakta böylece hem süre kısıtlaması dikkate alınmakta hem de öğrenme çıktılarının gerçekleştirilmesi güvence altına alınmaktadır.

1.2.1. Alan Becerileri, Kavramsal Beceriler ve Eğilimler

Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Zekâ Oyunları Modülü'nde yer alan öğrenme çıktıları, tema kapsamında belirlenen bilgi kümesinin alanla ve kavramsal becerilerle ilişkilendirilmesi yoluyla yapılandırılmıştır. TYMM'de tanımlanan eğilimler; sosyal-duygusal öğrenme becerileri, değerler ve okuryazarlık becerileriyle desteklenerek programa dâhil edilmiştir. Program, öğrencilerin problem çözme, strateji geliştirme, akıl yürütme, analiz etme, planlama ve öngörü gibi becerilerini geliştirmeyi hedeflemektedir. Bu doğrultuda öğrenme çıktıları; alan becerileri, kavramsal beceriler ve eğilimleri kapsayan bütünlüklü bir yaklaşımla ele alınmaktadır. Bu yaklaşım sayesinde öğrencilerin eleştirel düşünme, karar verme ve akıl yürütme kavramsal becerileri ile problem çözme alan becerisi gelişmiş bireyler olarak yetiştirmeleri amaçlanmaktadır.

Eleştirel düşünme, öğrencilerin oyun sürecinde hamleleri ve bu hamlelerin olası sonuçlarını analiz etmelerini sağlar. Rakibin hamlelerini öngörme, farklı stratejileri karşılaştırma ve akılcı seçimler yapma süreçleriyle gelişir.

Akıl yürütme; mantıksal düşünme, kurallara uygun hareket etme ve çıkarım yapma becerilerini kapsar. Öğrenciler kalıpları tanıyarak, neden-sonuç ilişkisi kurarak ve çeşitli taktikler geliştirerek akıl yürütme becerilerini ilerletir.

Karar verme, oyun içinde sunulan alternatifler arasından en uygun olanı seçmeyi içerir. Öğrenciler mevcut durumu analiz ederek olasılıkları değerlendirir, sonuçları karşılaştırır ve en avantajlı hamleyi belirler.

Problem çözme, karşılaşılan zorluklara yönelik etkili ve özgün çözümler üretmeyi kapsar. Öğrenciler oyun durumlarını analiz ederek engelleri aşmaya yönelik stratejiler geliştirir ve farklı çözüm yollarını deneyimleyerek problem çözme becerilerini geliştirir.

Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Zekâ Oyunları Modülü; matematik alan becerileri, türkçe alan becerileri, sanat alan becerileri, bilişim teknolojileri ve yazılım alan becerileri, tasarım alan becerileri, sosyal bilimler alan becerileri ve kavramsal becerilerle bu becerilerin öncüsü niteliğindeki eğilimler esas alınarak hazırlanmıştır. Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli'ndeki alan becerileri, önemli oranda kavramsal beceriler üzerine inşa edilmiştir.

1.2.2. Programlar Arası Bileşenler (Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri, Değerler ve Okuryazarlık Becerileri)

Programlar arası bileşenler; sosyal-duygusal öğrenme becerileri, değerler ve okuryazarlık becerilerinden oluşmaktadır. Bu bileşenler, öğrencilerin kişisel, sosyal ve çevresel gelişimlerini destekleyen ve öğretim programının tüm unsurlarıyla ilişkilendirilerek ele alınan temel yapı taşlarıdır. Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Zekâ Oyunları Modülü, bu bileşenlerin öğrenme-öğretme sürecine doğal ve etkili biçimde yansıtılmasına imkân tanıyan bir öğrenme ortamı sunmaktadır. Eğitim-öğretim sürecinde bireyin erdemli bir kişilik geliştirmesi, yaşantıları yoluyla edindiği değerler aracılığıyla gerçekleşmektedir.. Bu değerler, bireyin tutum ve davranışlarında somut olarak gözlemlenebilmektedir. Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli'nde değerler; millî ve manevî temeller üzerine yapılandırılmakta, aynı zamanda evrensel boyutları da gözetilmektedir. Modelin temel amacı; bireyin değerler doğrultusunda şekillenen davranışlarıyla erdemli bir kişilik kazanması ve "Huzurlu Aile ve Toplum" ile "Yaşanabilir Çevrede Huzurlu İnsan" hedeflerine ulaşılmasıdır. Bu doğrultuda öğretim programlarında yer alan değerler; saygı, sorumluluk ve adalet gibi çatı değerler etrafında yapılandırılmış; bireyin kişisel yaşamı, aile ve sosyal çevresi ile fiziksel çevresine yönelik gelişimini destekleyecek şekilde ele alınmıştır.

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri

Eğitimin insanları karşılaştıkları zorluklarla baş edebilecek şekilde yetiştirmesinin yanı sıra geleceğin hayat koşullarına da hazırlaması gerektiği bilinmektedir. Geçmişin "öğrenen insan" modeli bugünün dünyasında "öğrenmeyi öğrenen, sorgulayan, yeni durumlara kolaylıkla uyum sağlayan, sadece zihinsel değil sosyal ve duygusal yönden de gelişen insan" profiline karşılık gelmektedir. Bu nedenle sosyal-duygusal öğrenme becerileri, öğrencilerin okul içi ve okul dışı hayatlarında başarılı olmaları için onları destekleyecek bir yeterli kümesi olarak ele alınmaktadır. Bu bakış açısı ile Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Zekâ Oyunları Modülü öğrencinin öğrenme çıktısına ulaşmasını sağlarken sosyal-duygusal yönden de gelişimini destekleyen bir yapıdadır. Bu yapı aynı zamanda dinamik niteliğiyle öğrencilerin bireysel farklılıkları, okul ve çevrenin koşulları, zamanın ruhu ve geleceğin beklentilerine uyarlanabilir özelliktedir. Bu kavramsallaştırmada sosyal-duygusal öğrenme becerileri; kişinin kendisi ve çevresi ile olumlu ilişkiler kurabilmesi,

duygularını yönetebilmesi ve empati yapabilmesi sayesinde sağlıklı bir benlik geliştirebilmesi için gerekli olan becerileri ifade etmektedir. Örneğin geometrik mekanik oyunlarda iş birliği yapması beklenir.

Erdem-Değer-Eylem Çerçevesi

Değerler; etkileşimde olduğu insanlar, yaşadığı toplumun dinamikleri ve çevresindeki doğal güzelliklerin değerini anlayan, doğal ve beşerî çevresiyle dengeli ve düzeyli ilişkiler kuran, tarihî ve kültürel mirası koruyan bireyler yetiştirmeyi amaç edinmektedir. Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli'nin bir bileşeni olarak değerler; bireyin dengeli, ölçülü, tutarlı; kendisine, ailesine, milletine ve dünyaya faydalı, üretken, ahlaklı ve çalışkan bir şekilde yetişmesi için yürütülen çabaların öğretim programlarına yansımaları olarak değerlendirilmelidir. Değerlerin bilgi, tutum ve davranış boyutlarında oluşturulması ve geliştirilmesi hedeflenmektedir. Kendisi ve çevresini kuşatan nesneleri, olay ve olguları anlamlandırmada zekâ oyunlarından etkin şekilde yararlanabilen bireylerin söz konusu değerleri daha kolay benimseyeceği, koruyacağı ve geliştireceği göz önünde bulundurulmuştur. Bu bağlamda değerler, Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Zekâ Oyunları Modülü'nün hedeflediği beceriler ve içerik çerçevesi ile uyumlu bir biçimde Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Zekâ Oyunları Modülü öğrenme-öğretme sürecinin doğal bir bileşeni olarak değerlendirilmiştir.

Okuryazarlık Becerileri

Okuryazarlık becerileri, eğitim sisteminin hedeflediği yeterliklerin kazandırılmasında aracılık eden önemli değişkenlerdendir. Toplumsal yaşamın başarılı bir şekilde sürdürülmesinde bireylerin haklarını kullanabilme ve sorumluluklarını yerine getirebilmeleri için çağın gereklerinden olan dijital ve finansal okuryazarlık ile sürdürülebilirlik okuryazarlığı gibi alanlarda bilgi, beceri ve yetkinlik düzeylerinde eğitimi olmaları gerekmektedir. Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Zekâ Oyunları Modülü sahip olduğu görselleştirme araçları, işlem, akıl yürütme ve çıkarım süreçleri ile farklı bilim dalları ve teknoloji için sunmuş olduğu düşünsel ve yöntemsel araçlarla söz konusu okuryazarlık becerilerini destekleyen disiplinlerin arasında yer almaktadır. Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Zekâ Oyunları Modülü öğrenme-öğretme süreci ve öğrencilerin okuryazarlık becerilerini destekleyecek bir yapıda planlanmıştır. Örneğin geometrik-mekanik oyunlarda Görsel Okuryazarlık becerisi ile öncelikle parçaları ve parçalar arası ilişkileri anlaması beklenir.

Programlar Arası Bileşenlere Yönelik Uygulamalar

Programlar arası bileşenlere yönelik uygulamalar; öğrenme çıktıları ile sosyal-duygusal öğrenme becerileri, değerler ve okuryazarlık becerileri arasında kurulan anlamlı ilişkileri ortaya koymaktadır. Bu uygulamalar aracılığıyla öğrencilerin oyun süreçlerinde sabır, sorumluluk, saygı, gibi değerleri içselleştirmeleri ve bu değerleri davranışlarına yansıtma hedeflenmektedir.

1.2.3. İçerik Çerçevesi

Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Zekâ Oyunları Modülü'nün öğretim programının içerik çerçevesi, öğrenme sürecinde ele alınan bilgi bütünü kapsayacak şekilde, öğrenme çıktılarıyla ilişkili olarak beceri kazandırmaya yönelik yapılandırılmıştır. İçerikte yer alan konular, öğrenme çıktıları ile uyumlu olup bilgi ve becerinin etkileşimli bir şekilde geliştirilmesini esas alan bütüncül bir anlayışla düzenlenmiştir. İçerik; disipline özgü, disiplinler arası, epistemik ve işlemsel bilgi türlerini kapsayacak biçimde yapılandırılmış; ayrıca alan becerisi, kavramsal beceriler ve sosyal-duygusal okuryazarlık becerisiyle ilişkilendirilmiştir. Bu doğrultuda içerik çerçevesi, becerilerin kazanılması ve geliştirilmesi için bir bağlam oluşturmaktadır. Programda içerik, yatay ve dikey boyutlar gözetilerek kademeli bir yapı içinde düzenlenmiş; başlangıç, orta ve ileri seviye becerileri geliştirmeye yönelik oyunlara yer verilmiştir. Düzey I temel ve orta seviye becerilere, Düzey II ise ileri seviye becerilere odaklanmaktadır. Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Zekâ Oyunları Modülü'nde içerik, "Geometrik-Mekanik Oyunlar, Sözel Oyunlar, Akıl Yürütme ve İşlem Oyunları, Strateji Oyunları, Hafıza Oyunları ve Zekâ Soruları" temaları altında bütüncül bir yapı içinde ele alınmıştır.

1.2.4. Öğrenme Kanıtları (Ölçme ve Değerlendirme)

Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Zekâ Oyunları Modülü'nde ölçme ve değerlendirme süreci, öğrencilerin öğrenme çıktılarına ulaşma düzeylerini belirlemek amacıyla süreç odaklı bir anlayışla yürütülmektedir. Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Zekâ Oyunları Modülü'nde öğrencilerin oyun süreçlerindeki performansları, problem çözme ve strateji geliştirme becerileri, karar verme süreçleri ve iş birliği düzeyleri dikkate alınarak değerlendirme yapılmakta; bu süreçte gözlem formu temel ölçme aracı olarak kullanılmaktadır. Gözlem formları aracılığıyla elde edilen veriler, öğrencilerin gelişimlerini izlemek ve öğrenme-öğretme sürecini desteklemek amacıyla kullanılmaktadır. Süreç içerisinde öğrenmeleri daha aktif hâle getirmek ve gözlem formlarını daha tutarlı kılmak için her tema sonunda öğrencilere performans görevi verilmelidir.

Bu performans görevleri mümkün olduğunca sınıf ortamında yapılacak şekilde yapılandırılmalıdır. Değerler, eğilimler, okuryazarlık ve sosyal-duygusal öğrenme becerileri notla değerlendirilmemektedir.

1.2.5. Öğrenme-Öğretme Yaşantıları

Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli'ne göre öğretim programları; bilgi, beceri, eğilimler ve değerler arasında kurulan anlamlı ağlara dayanmaktadır. Bu yapı, öğrenme-öğretme sürecinin dinamik ve bütüncül bir anlayışla yürütülmesini öngörmektedir. Bu süreç, öğrencilerin bireysel farklılıklarına ve doğuştan getirdikleri özelliklere saygı duyan; onların zihinsel, sosyal ve duygusal gelişimlerini merkeze alan bir yaklaşımı esas almaktadır. Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Zekâ Oyunları Modülü'nde öğrenme-öğretme yaşantıları, öğrenme çıktılarına ulaşmayı destekleyecek şekilde; bilgi, beceri, eğilim ve değerler arasındaki ilişkiler gözetilerek planlanmaktadır.

Ön Değerlendirme Süreci

Bu planlama sürecinde ön değerlendirme, tema alanı için gerekli olan bilgilerin ifade edildiği temel kabullere öğrencilerin sahip olup olmadığının nasıl değerlendirileceğini ortaya koyan bir bölüm olarak ele alınmalıdır. Bu süreç, öğrencilerin hazırbulunuşluk düzeylerini belirler ayrıca sahip oldukları bilgi, beceri ve deneyimlerin yanı sıra ilgi ve ihtiyaçlarını da ortaya çıkarmaya hizmet eder. Ön değerlendirme süreci; öğrencilerin mevcut bilgi, beceri ve deneyimlerinin belirlenmesine imkân tanıyarak eğitim içeriğinin farklılaştırılmasına temel oluşturmaktadır.

Ön değerlendirme kapsamında, temada gerekli görülen ve temel kabullerde ifade edilen bilgi ve becerilerin sistemli biçimde yoklanması ve sürecin temanın geneline yönelik kurgulanması esastır. Bununla birlikte, konu alanının gerektirdiği durumlarda ön değerlendirme süreci bir ya da birden fazla öğrenme çıktısına odaklanacak şekilde de yapılandırılabilir. Elde edilen veriler doğrultusunda öğretmenler, öğrenme-öğretme yaşantılarını öğrencilerin ihtiyaçlarına uygun biçimde düzenleyerek sürecin etkililiğini artırabilir.

Süreç, öğrenme ortamının öğretim programının bütüncül yapısını destekleyecek biçimde düzenlenmesiyle başlatılmalı; ardından öğrencilerin derse duygusal ve motivasyonel açıdan hazır hâle gelmelerini desteklemek amacıyla uygun yaklaşımlar kullanılmalıdır. Devamında öğrencilerin zihinsel olarak derse hazırbulunuşluk düzeyleri değerlendirilerek öğrenme çıktılarına odaklanmaları sağlanmalı; derse hazırlık aşamasında ise öğrencilerin konuya ilişkin ön bilgileri, materyallere erişim durumları ve bu materyalleri kullanma becerileri belirlenmelidir. Son aşamada öğrencilerin kendi öğrenme hedefleri ile öğrenme çıktıları arasında ilişki kurmaları desteklenerek öğrenme sürecinin onlar için anlamlı ve kalıcı hâle gelmesi sağlanmalıdır.

Köprü Kurma

Ayrıca öğrenme yaşantıları tasarlanırken, öğrencilerin önceki bilgi ve deneyimleri ile yeni öğrenmeleri arasında köprü kurmalarını destekleyen etkinliklere yer verilmesi önemsenmektedir. Köprü kurma süreci, öğrencilerin mevcut bilgilerini harekete geçirerek yeni öğrenmeleri anlamlandırmalarını sağlamakta; köprü kurma ile sınıfta öğrenilen bilgi ve becerilerin günlük hayatla ilişkilendirmesi yapılmakta böylece öğrenmelerin anlamlı ve kalıcı hâle gelmesine katkı sağlanmaktadır. Bu doğrultuda yapılandırılan etkinlikler, öğrencilerin öğrenme sürecine aktif katılımını güçlendirmektedir. Bu doğrultuda yapılandırılan etkinlikler, öğrencilerin öğrenme sürecine aktif katılımını güçlendirmektedir.

Temel Kabuller

Programın uygulanmasında temel kabuller, öğrencilerin tema alanına ilişkin sahip olduğu ön öğrenmeler çerçevesinde ele alınmaktadır. Bu kabuller; kavram, ilke, genelleme ve teorem gibi disipline özgü bilgi yapılarını kapsamakta ve öğrencilerin hâlihazırda bildiği kabul edilen öğrenmeleri ifade etmektedir. Bu yönüyle temel kabuller, ön değerlendirme sürecinde incelenerek öğretime hazırlık aşamasının gözlenebilir ve ölçülebilir bir boyutunu oluşturmaktadır. Aynı zamanda kazandırılması hedeflenen becerilerin süreç bileşenleri ile önceki becerilere ait süreç bileşenleri, temel kabullerin beceri boyutundaki yansımaları olarak değerlendirilmektedir.

Bu çerçevede öğrenme-öğretme süreci; öğrencilerin aktif katılım gösterdiği, deneyimleyerek öğrendiği ve bireysel farklılıklarının gözetildiği bir yapı içinde kurgulanmaktadır. Öğrenmenin sosyal etkileşim yoluyla zenginleştiği ve her öğrencinin öğrenebileceği anlayışı programın temelini oluştururken öğrenme-öğretme yaşantıları öğrencilerin üst düzey düşünme becerilerini geliştirecek, eleştirel ve yaratıcı düşüncelerini destekleyecek biçimde yapılandırılmaktadır. Süreç boyunca öğrenci merkezli bir yaklaşım benimsenmekte; öğrencilerin soruları, seçimleri ve özerklikleri ön plana çıkarılmaktadır. Öğrenciler farklı ön bilgi ve deneyimlere sahip, farklı hızlarda öğrenen aktif ve yansıtıcı katılımcılar olarak görülürken öğretmenler öğrenme sürecini tasarlayan, rehberlik eden ve kolaylaştırıcı rol üstlenen uzmanlar olarak konumlandırılmaktadır. Bu doğrultuda öğrenme-öğretme uygulamalarında, öğrencileri sorgulamaya yönlendiren, derin ve anlamlı öğrenmeyi destekleyen ve bilgi ile becerinin birlikte kullanılmasını esas alan etkinliklere yer verilmektedir.

1.2.6.Farklılaştırma

Farklılaştırmaya yönelik tüm uygulamalar; öğrencilerin ilgi, ihtiyaç ve istekleri göz önünde bulundurularak öğretmenler tarafından hazır bulunuşluk düzeyi, öğrenme hızı ve öğrenme profillerine göre gruplandırma yapılarak; içerik, süreç, öğrenme ortamı ve ürün boyutlarında uyarlamalar geliştirilerek; esnek öğretim yöntem ve teknikleri kullanılarak; süreç içinde sürekli, geliştirici (biçimlendirici) değerlendirmelerle izlenip gerekli düzenlemeler yapılarak planlanır ve yürütülür.

Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli Öğretim Programları Ortak Metni'nde farklılaştırılmış öğretim; öğrencilerin öğrenme ihtiyaçlarını karşılamaya yönelik, bireyselleştirilmiş ve esnek bir yaklaşımı ifade eden çatı bir kavram olarak ele alınmaktadır. Bu yaklaşım, tüm öğrencilerin ilgi, yetenek ve ihtiyaçlarını dikkate alarak kapsayıcı bir öğrenme ortamı oluşturmayı amaçlamaktadır. Farklılaştırma; öğrencilerin hazırbulunuşluk düzeyleri, öğrenme hızları, ilgi alanları ve öğrenme stilleri göz önünde bulundurularak öğrenme-öğretme uygulamalarının içerik, süreç, ürün ve öğrenme ortamı boyutlarında düzenlenmesini kapsamaktadır. Bu doğrultuda öğretmenler, öğrenme-öğretme yaşantılarını çeşitlendirerek her öğrencinin sürece etkin katılımını destekler. Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Zekâ Oyunları Modülü'nde farklılaştırma; öğrencilerin bireysel özelliklerine uygun görevler, farklı zorluk düzeylerinde etkinlikler ve alternatif öğrenme yolları sunularak uygulanmaktadır. Ancak Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Zekâ Oyunları Modülü'nde Farklılaştırma ile ilgili etkinliklere ders kitaplarında yer verilmez.

Zenginleştirme

Bu kapsamda, gerektiğinde zenginleştirme çalışmalarıyla öğrencilerin potansiyellerini en üst düzeyde geliştirmeleri hedeflenmektedir. Zenginleştirme sürecinde; öğrencilerin hazırbulunuşluk düzeyleri, öğrenme hızları ve ilgi alanları dikkate alınarak daha üst düzey düşünme becerilerini kullanmalarını gerektiren, farklı zorluk düzeylerinde ve alternatif öğrenme yolları içeren etkinlikler sunulmaktadır. Ayrıca öğrenme yaşantıları çeşitlendirilerek öğrencilerin sürece etkin katılımları artırılmaktadır.

Destekleme

Bu kapsamda destekleme çalışmaları, öğrenme sürecinde daha fazla zamana, tekrar ve farklı öğretim düzenlemelerine ihtiyaç duyan öğrenciler için planlanmaktadır. Destekleme, öğrencilerin öğrenme becerilerinin yetersiz olduğu varsayımına değil bireysel öğrenme hızları ve ihtiyaçlarının farklılık gösterdiği anlayışına dayanmaktadır. Bu doğrultuda içerik, süreç, ürün ve öğrenme ortamında yapılan uyarlamalarla öğrencilerin kendi hızlarında ilerlemeleri sağlanmakta, derinlemesine düşünme ve problem çözme gibi güçlü yönlerini ortaya koyabilecekleri öğrenme fırsatları sunulmaktadır.

Destekleme sürecinde öğretmenin rolü; öğrencilerin öğrenme ihtiyaçlarını belirleyerek uygun öğrenme yaşantılarını tasarlamak, onların güçlü yönlerini ortaya çıkarmak ve öz güven gelişimlerini desteklemektir. Bu süreç, yalnızca belirli becerilerin kazandırılmasına odaklanmak yerine, öğrenmenin bütününe kapsayan bir anlayışla ele alınmaktadır. Öğrencilerin mevcut bilgi ve becerileri temel alınarak öğrencilere yeni öğrenme deneyimleri sunulmakta; içerik ve öğrenme ortamı düzenlemeleriyle öz farkındalık, öz düzenleme ve öz yansıtma becerilerinin geliştirilmesi desteklenmektedir.

Ayrıca süreç temelli ölçme ve değerlendirme uygulamalarıyla öğrencilerin gelişimleri çok yönlü olarak izlenmekte, öğrenme eksiklikleri belirlenerek gerekli geri bildirimler sağlanmaktadır. Bu sayede her öğrencinin kendi hızında ilerlemesi, öğrenme sürecine aktif katılım göstermesi ve bireysel ihtiyaçlarına uygun biçimde öğrenmeyi sürdürebilmesi amaçlanmaktadır. Destekleme, bu yönüyle eksik öğrenmelerin tamamlanmasına odaklanan ve tüm öğrencilerin hedeflenen öğrenme çıktılarına ulaşmasını sağlamayı amaçlayan bir yaklaşım olarak yapılandırılmaktadır.

1.3. OYUN VE OYUN ETKİNLİKLERİ DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI ZEKÂ OYUNLARI MODÜLÜ TEMA, ÖĞRENME ÇIKTILARI SAYISI VE SÜRE TABLOSU

OYUN VE OYUN ETKİNLİKLERİ DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI ZEKÂ OYUNLARI MODÜLÜ DÜZEY-I (2 SAAT)

TEMA	Öğrenme Çıktıları Sayısı	Süre	
		Ders Saati	Yüzde (%)
Geometrik-Mekanik Oyunlar	5	13	18
Sözel Oyunlar	5	11	15
Akıl Yürütme ve İşlem Oyunları	4	13	18
Strateji Oyunları	4	13	18
Hafıza Oyunları	3	9	13
Zekâ Soruları	4	9	13
Okul Temelli Planlama*		4	5
Toplam	25	72	100

OYUN VE OYUN ETKİNLİKLERİ DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI ZEKÂ OYUNLARI MODÜLÜ DÜZEY-II (2 SAAT)

TEMA	Öğrenme Çıktıları Sayısı	Süre	
		Ders Saati	Yüzde (%)
Geometrik-Mekanik Oyunlar	6	11	15
Sözel Oyunlar	6	11	15
Akıl Yürütme ve İşlem Oyunları	5	13	18
Strateji Oyunları	5	13	18
Hafıza Oyunları	5	10	14
Zekâ Soruları	4	10	14
Okul Temelli Planlama*		4	6
Toplam	31	72	100

* Zümre öğretmenler kurulu tarafından ders kapsamında yapılması kararlaştırılan okul dışı öğrenme etkinlikleri; yerel çalışmalar, sosyal etkinlikler, proje ve okuma çalışmaları, araştırma ve gözlem gibi çalışmalar için ayrılan süredir. Söz konusu çalışmalar için ayrılan süre, eğitim öğretim yılı başında planlanır ve yıllık planlarda ifade edilir. Eğitim öğretim yılı başında yapılması kararlaştırılan çalışmalar; okulun, öğrencinin ve çevrenin ihtiyaçları dikkate alınarak yıl içerisinde güncellenebilir.

OYUN VE OYUN ETKİNLİKLERİ DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI ZEKÂ OYUNLARI MODÜLÜ DÜZEY-I (1 SAAT)

TEMA	Öğrenme Çıktıları Sayısı	Süre	
		Ders Saati	Yüzde (%)
Geometrik-Mekanik Oyunlar	5	6	16
Sözel Oyunlar	5	5	14
Akıl Yürütme ve İşlem Oyunları	4	6	16
Strateji Oyunları	4	7	20
Hafıza Oyunları	3	5	14
Zekâ Soruları	4	5	14
Okul Temelli Planlama*		2	6
Toplam	25	36	100

OYUN VE OYUN ETKİNLİKLERİ DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI ZEKÂ OYUNLARI MODÜLÜ DÜZEY-II (1 SAAT)

TEMA	Öğrenme Çıktıları Sayısı	Süre	
		Ders Saati	Yüzde (%)
Geometrik-Mekanik Oyunlar	6	6	16
Sözel Oyunlar	6	5	14
Akıl Yürütme ve İşlem Oyunları	5	6	16
Strateji Oyunları	5	7	20
Hafıza Oyunları	5	5	14
Zekâ Soruları	4	5	14
Okul Temelli Planlama*		2	6
Toplam	31	36	100

* Zümre öğretmenler kurulu tarafından ders kapsamında yapılması kararlaştırılan okul dışı öğrenme etkinlikleri; yerel çalışmalar, sosyal etkinlikler, proje ve okuma çalışmaları, araştırma ve gözlem gibi çalışmalar için ayrılan süredir. Söz konusu çalışmalar için ayrılan süre, eğitim öğretim yılı başında planlanır ve yıllık planlarda ifade edilir. Eğitim öğretim yılı başında yapılması kararlaştırılan çalışmalar; okulun, öğrencinin ve çevrenin ihtiyaçları dikkate alınarak yıl içerisinde güncellenebilir.

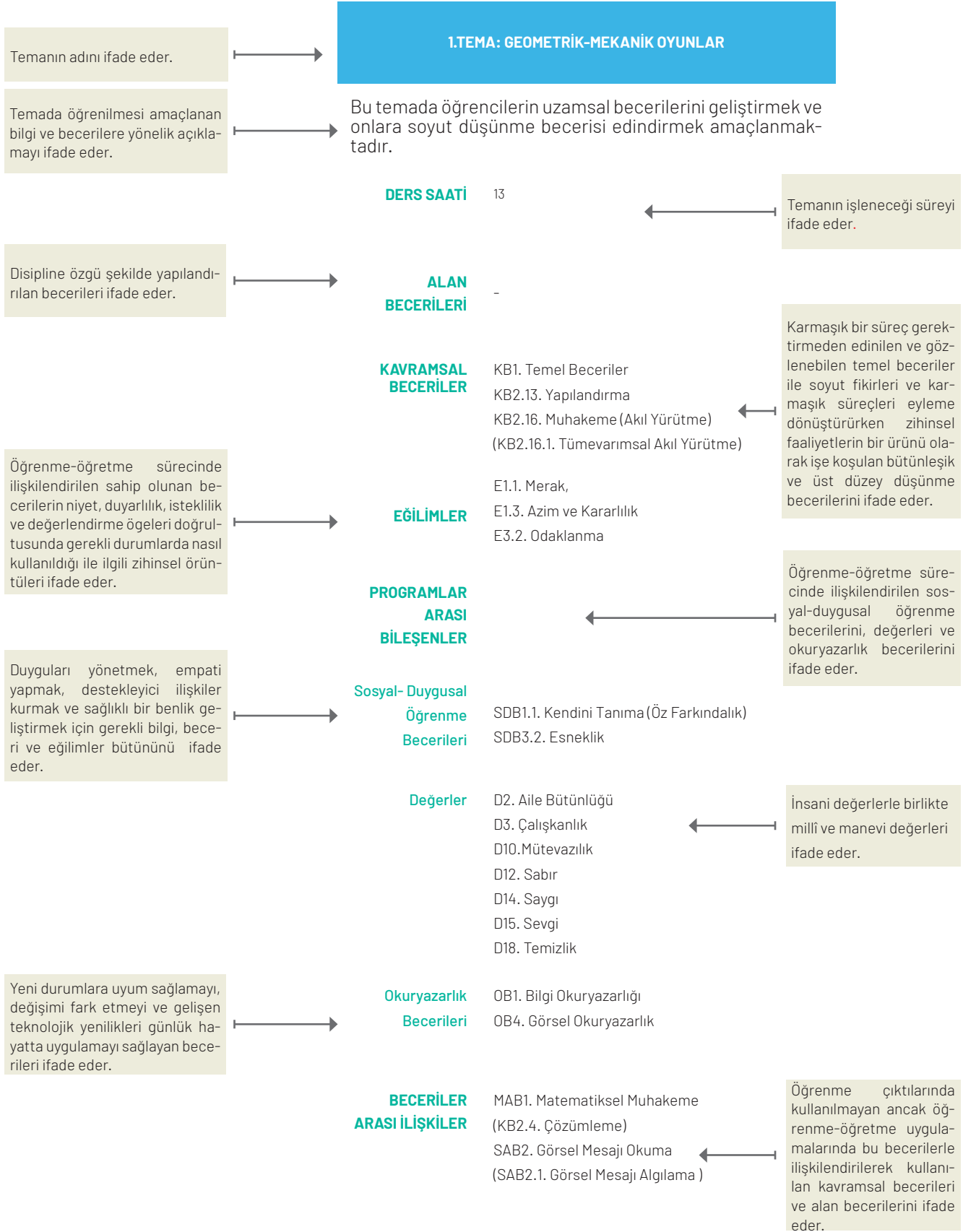
Not: Bir saatlik programdaki öğrenme çıktılarında bir değişiklik olmayıp ders saati azaltılmıştır.

1.4.OYUN VE OYUN ETKİNLİKLERİ DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI ZEKÂ OYUNLARI MODÜLÜ'NÜN YAPISI

Öğretim programlarında veya alan yazında tanımlanan beceriler, bu programın temelini oluşturan beceri yapısının bir bileşeni olarak kullanılmaktadır. Öğrenci seviyesi ve öğrenme çıktıları dikkate alınarak bu beceriler; ilişkili oldukları bütünleşik beceriler ve diğer disiplinlerdeki alan becerileriyle birlikte programda ele alınmıştır. Bu kapsamda, Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Zekâ Oyunları Modülü bağlamında çözümleme ve yorumlama becerileri ile bu becerilere ilişkin kavramsal becerilerin süreç bileşenleri kullanılmaktadır. Bu modül; eleştirel düşünme, karar verme ve akıl yürütme kavramsal becerileri ile problem çözme alan becerisinin süreç bileşenlerinden oluşmaktadır.

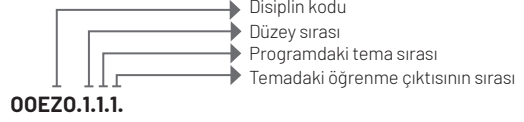
Programın öğrenme çıktıları, bu becerilerin yanı sıra birçok kavramsal becerinin süreç bileşenleri dikkate alınarak belirlenmiştir. Öğrenme çıktıları belirlenirken Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli Öğretim Programları Ortak Metni'nde yer alan kavramsal beceriler, ilgili kavram veya temaya uygun biçimde ifade edilmiştir. Bu doğrultuda daha yalın, tutarlı ve beceri gelişimini destekleyen bir içerik yapısı kurgulanmıştır.

OYUN VE OYUN ETKİNLİKLERİ DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI ZEKÂ OYUNLARI MODÜLÜ'NÜN YAPISI



Öğrenme yaşantıları sonunda öğrenciye kazandırılması amaçlanan bilgi, beceri ve becerilerin süreç bileşenlerini ifade eder.

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ



00EZO.1.1.1. Geometrik-mekanik oyunların temel kurallarını açıklayabilme.

00EZO.1.1.2. Geometrik şekilleri tanıyabilme.

00EZO.1.1.3. Başlangıç ve orta seviye geometrik-mekanik oyunlar oynayabilme.

a) Geometrik-mekanik oyunlarını inceleyerek mantıksal ilişkiler ortaya koyar.

b) Geometrik-mekanik oyunlarda tespit ettiği ilişkilerle ilgili ön bilgilerini kullanarak uyumlu bir bütün oluşturur.

00EZO.1.1.4. Üç boyutlu cisimler arasında hareket, ilişki ve örüntüyü açıklayabilme.

00EZO.1.1.5. Geometrik-mekanik oyunlarda duruma ilişkin tümevarımsal akıl yürütebilme.

a) Geometrik-mekanik oyunlarda duruma ilişkin gözlem yapar.

b) Geometrik-mekanik oyunlarda duruma ilişkin örüntüyü bulur.

c) Geometrik-mekanik oyunlarda duruma ilişkin genelleme yapar.

Öğrenme-öğretme sürecinde ele alınan bilgi kümesini (konuya/alt konuya ilişkin sınırlar) ifade eder.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Tangram ve Çeşitleri	Tetramino
Soma Küpleri	Domino
Birim Küpler	Tromino
Mekanik Ayırma Oyunları	Rubik küp
Şekil Oluşturma Oyunları	Pentomino
Labirentler	Mikado
Düğüm Oyunları	Yapbozlar
Küp Sayma Oyunları	

Disipline ait başlıca anahtar kavramları ifade eder.

Anahtar Kavramlar

geometrik şekil, mekanik oyun, üç boyut, örüntü

Öğrenme çıktıları, programlar arası bileşenler arasında kurulan ve anlamlı ilişkilere dayanan öğrenme-öğretme sürecini ifade eder.

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLERE YÖNELİK UYGULAMALAR

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri/ Değerler/ Okuryazarlık Becerileri

00EZO.1.1.1

Öğrencilere geometrik-mekanik oyunların temel kuralları video veya slayt ile açıklanır. Ayrıca öğrencilerin bu bilgileri kaydetmesi istenir (**OB1**).

Öğrencilere izletilen video veya slaytla onlarda geometrik-mekanik oyunlara yönelik merak duygusu uyandırılır. Süreçte soru-cevap tekniği kullanılır. Öğrencilerden araştırmak istedikleri bilgiye ulaşma yollarını belirlemeleri ve edindikleri bilgileri eleştirel bakış açısıyla değerlendirmeleri istenir (**D3.3**).

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



Öğretmenin ve programın güçlü ve iyileştirilmesi gereken yönlerinin öğretmenlerin kendileri tarafından değerlendirilmesini ifade eder.

ÖĞRETİM YANSITMALARI

2. OYUN VE OYUN ETKİNLİKLERİ DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI ZEKÂ OYUNLARI MODÜLÜ'NÜN DÜZEYLERİ

2.1. DÜZEY I

DÜZEY I

1.TEMA: GEOMETRİK-MEKANİK OYUNLAR

Bu temada öğrencilerin uzamsal becerilerini geliştirmek ve onlara soyut düşünme becerisi edindirmek amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 13

**ALAN
BECERİLERİ** -

**KAVRAMSAL
BECERİLER** KB1. Temel Beceriler, KB2.13. Yapılandırma,
KB2.16. Muhakeme (Akıl Yürütme)(KB2.16.1. Tümevarımsal Akıl Yürütme)

EĞİLİMLER E1.1. Merak, E1.3. Azim ve Kararlılık, E3.2. Odaklanma

**PROGRAMLAR
ARASI
BİLEŞENLER**

**Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri** SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık), SDB3.2. Esneklik

Değerler D2. Aile Bütünlüğü, D3. Çalışkanlık, D10. Mütevazılık, D12. Sabır, D14. Saygı,
D15. Sevgi, D18. Temizlik

**Okuryazarlık
Becerileri** OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB4. Görsel Okuryazarlık

**BECERİLER
ARASI İLİŞKİLER** MAB1. Matematiksel Muhakeme (KB2.4. Çözümleme)
SAB2. Görsel Mesajı Okuma (SAB2.1. Görsel Mesajı Algılama)

**ÖĞRENME
ÇIKTILARI VE
SÜREÇ
BİLEŞENLERİ**

00EZO.1.1.1. Geometrik-mekanik oyunların temel kurallarını açıklayabilme.

00EZO.1.1.2. Geometrik şekilleri tanıyabilme.

00EZO.1.1.3. Başlangıç ve orta seviye geometrik-mekanik oyunlar oynayabilme.

a) Geometrik-mekanik oyunlarını inceleyerek mantıksal ilişkiler ortaya koyar.

b) Geometrik-mekanik oyunlarda tespit ettiği ilişkilerle ilgili ön bilgilerini kullanarak uyumlu bir bütün oluşturur.

00EZO.1.1.4. Üç boyutlu cisimler arasında hareket, ilişki ve örüntüyü açıklayabilme.

00EZO.1.1.5. Geometrik-mekanik oyunlarda duruma ilişkin tümevarımsal akıl yürütebilme.

a) Geometrik-mekanik oyunlarda duruma ilişkin gözlem yapar.

b) Geometrik-mekanik oyunlarda duruma ilişkin örüntüyü bulur.

c) Geometrik-mekanik oyunlarda duruma ilişkin genelleme yapar.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Tangram ve Çeşitleri	Tetramino	Labirentler
Soma Küpleri	Domino	Düğüm Oyunları
Birim Küpler	Tromino	Mikado
Mekanik Ayırma Oyunları	Rubik küp	Küp Sayma Oyunları
Şekil Oluşturma Oyunları	Pentomino	Yapbozlar

Anahtar Kavramlar geometrik şekil, mekanik oyun, üç boyut, örüntü

**PROGRAMLAR
ARASI
BİLEŞENLERE
YÖNELİK
UYGULAMALAR**

**Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri/
Değerler/
Okuryazarlık
Becerileri**

00EZO.1.1.1

Öğrencilere geometrik-mekanik oyunların temel kuralları video veya slayt ile açıklanır. Ayrıca öğrencilerin bu bilgileri kaydetmeleri istenir **(OB1)**.

Öğrencilere izletilen video veya slaytla onlarda geometrik-mekanik oyunlara yönelik merak duygusu uyandırılır. Süreçte soru-cevap tekniği kullanılır. Öğrencilerden araştırmak istedikleri bilgiye ulaşma yollarını belirlemeleri ve edindikleri bilgileri eleştirel bakış açısıyla değerlendirmeleri istenir **(D3.3)**.

Öğrencilerin geometrik-mekanik oyunlarda öğrendiği bilgileri ailesiyle paylaşmaya istekli olmaları beklenir **(D2.2)**.

00EZO.1.1.2

Öğrencilerin verilen geometrik parçaları dikkatli biçimde incelemeleri sağlanır. Ayrıca şekilleri tanıyıp sınıflandırarak ulaştıkları bilgileri kaydetmeleri istenir **(OB1)**.

Öğrencilerin inceledikleri oyunlardan elde ettikleri bilgileri tartışma yöntemiyle değerlendirip yorumlamaları sağlanır **(D3.3)**.

Öğrencilerin oyunlardan edindikleri bilgileri tartışırken birbirlerinin duygu ve düşüncelerini anlamak için dikkatle dinlemeleri gerektiği vurgulanır **(D15.1)**.

00EZO.1.1.3

Öğrencilerin geometrik-mekanik oyunların parçaları arasındaki ilişkileri incelemeleri ve çözüm yollarını deneyerek uygun sonuca ulaşmaları istenir **(SDB3.2)**.

Öğrencilerin geometrik-mekanik oyunlarda başlangıç ve orta seviye oyun oynarken yaratıcılığını geliştirecek faaliyetlere katılmaları sağlanır **(D3.3)**.

Öğrencilerin geometrik-mekanik oyunlar oynarken mekânın temizliğine özen göstermeleri gerektiği vurgulanır **(D18.2)**.

00EZO.1.1.4

Öğrencilerin geometrik-mekanik oyunlarda örüntü kavramını fark etmeleri sağlanır. Öğrenciler, bu kavramla ilgili daha önce edindikleri bilgileri gözden geçirir. Öğrenme sürecinde öğrenciler geometrik-mekanik oyunlarındaki üç boyutlu cisimlerin hareketi ile örüntü arasında ilişki kurar. Sürecin sonunda öğrencilerin geometrik-mekanik oyunlara ait üç boyutlu cisimlerin hareketini ve örüntüyü doğru ve anlamlı biçimde açıklamaları, öğrenme sürecinde kendi potansiyellerine güven duymaları beklenir **(SDB1.1, D14.2)**.

Öğrencilerin etkinliklerde arkadaşlarına karşı sabırlı olmaları, nazik davranmaları ve onların düşüncelerine anlayış göstermeleri beklenir **(D10.3)**.

00EZO.1.1.5

Öğrencilerin geometrik-mekanik oyun etkinliklerindeki görselleri anlamını bozmadan kendi cümleleriyle yeniden ifade etmeleri istenir **(OB4)**.

Öğrencilerin geometrik-mekanik oyunlara yönelik örüntü bulma çalışmalarını kararlılıkla tamamlamaları beklenir **(D12.3)**.

**ÖĞRETMEN
YANSITMALARI**

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



DÜZEY I

2.TEMA: SÖZEL OYUNLAR

Bu temada öğrencilerin kelime ve cümle becerilerinin stratejiler kullanılarak geliştirilmesi amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 11

ALAN BECERİLERİ BEOSAB3. Taktik ve Strateji Geliştirme, SBAB12. Mantıksal Muhakeme (SBAB12.1. Akıl Yürütme Biçimlerini Uygulama)

KAVRAMSAL BECERİLER KB1. Temel Beceriler, KB2.12. Mevcut Bilgiye/Veriye Dayalı Tahmin Etme

EĞİLİMLER E1.1. Merak, E3.2. Odaklanma, E3.3. Yaratıcılık

**PROGRAMLAR
ARASI
BİLEŞENLER**

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri SDB2.1. İletişim, SDB3.2. Esneklik, SDB3.3. Sorumlu Karar Verme

Değerler D2. Aile Bütünlüğü, D3.Çalışkanlık, D4.Dostluk, D11. Özgürlük, D12. Sabır

Okuryazarlık Becerileri OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB7. Veri Okuryazarlığı

BECERİLER ARASI İLİŞKİLER TAB2. Okuma (TAB2.2. Anlam Oluşturma)
SBAB1. Zamanı Algılama ve Kronolojik Düşünme (SBAB1.1. Dönüştürme)

**ÖĞRENME
ÇIKTILARI VE
SÜREÇ
BİLEŞENLERİ**

- 00EZO.1.2.1.** Sözel oyunların kurallarını açıklayabilme.
- 00EZO.1.2.2.** Sözel oyunlara uygun kelimeler üretebilme.
- 00EZO.1.2.3.** Başlangıç ve orta seviye sözel oyunlarda akıl yürütme biçimlerini uygulayabilme.
- a) Başlangıç ve orta seviye sözel oyunlarda parçadan bütüne ilişki kurarak sonuca varır.
- b) Başlangıç ve orta seviye sözel oyunlarda genelden genele ilişki kurarak akıl yürütür.
- c) Başlangıç ve orta seviye sözel oyunlarda özelden özele ilişki kurarak akıl yürütür.
- d) Başlangıç ve orta seviye sözel oyunlara yönelik temel stratejileri kullanarak akıl yürütür.
- 00EZO.1.2.4.** Sözel oyunlarda verilen ipuçlarıyla mantıksal çıkarımlar yapabilme.
- a) Sözel oyunlara ilişkin ön bilgileri kullanır.
- b) Sözel oyunlarda ön bilgilerden hareketle kurala dayalı alternatif çözümler üretir.
- c) Sözel oyunlarda sonuca yönelik yargıda bulunur.
- 00EZO.1.2.5.** Sözel oyunlara özgü temel stratejileri kullanabilme.
- a) Sözel oyunun stratejik problem durumunu belirler.
- b) Sözel oyunda belirlenen problemin çözümüne ilişkin öneri sunar.
- c) Sözel oyunda belirlediği stratejiyi uygular.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Anagram	Şifre Oyunları	Kelime Ağı
Kelime Yerleştirme	Sözcük Gruplama	Kelime Avı
Sözcük Yerleştirme		

Anahtar Kavramlar

anagram, kelime, şifre

**PROGRAMLAR
ARASI
BİLEŞENLERE
YÖNELİK
UYGULAMALAR**
Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri/
Değerler/
Okuryazarlık
Becerileri

00EZO.1.2.1

Öğrencilere sözel oyunların temel kuralları video veya slayt ile açıklanır. Ayrıca öğrencilerin bu bilgileri kaydetmeleri istenir **(OB1)**.

Öğrencilere izletilen video veya slaytla, onlarda sözel oyunlara yönelik merak duygusu uyandırılır. Süreçte soru-cevap tekniği kullanılır. Öğrencilerden araştırmak istedikleri bilgiye ulaşma yollarını belirlemeleri ve edindikleri bilgileri eleştirel bakış açısıyla değerlendirmeleri beklenir **(D3.3)**.

Öğrencilerin sözel oyunlarda öğrendiği bilgileri ailesiyle paylaşmaya istekli olmaları beklenir **(D2.2)**.

00EZO.1.2.2

Öğrencilerin sözel oyunlardaki ses, hece ve kelime çalışmalarında verilen ipuçları arasındaki ilişkiyi öğrenmeleri beklenir **(OB1)**.

Öğrencilerin sözel oyunlarda özgün kelime oluşturmaları istenir. Özgün kelime oluştururken sebat etmeleri sağlanır **(OB1, D12.3)**.

Öğrencilerin sözel oyunlarda anlamlı kelime oluştururken Yaratıcılığını geliştirecek faaliyetlere katılmaları sağlanır **(D3.3)**.

Öğrencilerin sözel oyunlarda yeni bilgi ile ne yapacağına karar vermesi ve arkadaşlarıyla duygu ve düşüncelerini paylaşmaları sağlanır **(OB7, D4.2)**.

Öğrencilerden sözel oyunlar oynarken duygu ve düşüncelerini etkili bir şekilde ifade etmeleri ve arkadaşlarını etkin şekilde dinlemeleri beklenir **(SDB2.1)**.

00EZ0.1.2.3

Öğrencilerin başlangıç ve orta seviye sözel oyunlarda ulaştıkları değerlendirmeleri karşılaştacakları yeni oyunlara uyarlamaları beklenir **(SDB3.3)**.

00EZ0.1.2.4

Öğrencilerin sözel oyunlarda verilen ipuçlarına yönelik en uygun çözüm yollarını bulmaları istenir **(SDB3.2)**.

00EZ0.1.2.5

Öğrencilerden sözel oyunlarda belirlediği stratejinin uygulanmasında sorumluluk almaları istenir **(D11.2)**.

**ÖĞRETMEN
YANSITMALARI**

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



DÜZEY I

3.TEMA: AKIL YÜRÜTME VE İŞLEM OYUNLARI

Bu temada öğrencilerin oyunlar aracılığıyla problem çözme, strateji geliştirme ve tündengelim-tümevarıma dayalı akıl yürütme becerilerinin bütüncül olarak geliştirilmesi amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 13

ALAN BECERİLERİ SBAB12. Mantıksal Muhakeme (SBAB12.1. Akıl Yürütme Biçimlerini Uygulama)
MAB2. Matematiksel Problem Çözme (MAB2.1. Matematiksel Çözümler Geliştirme)

KAVRAMSAL BECERİLER KB1. Temel Beceriler, KB2.11. Gözleme Dayalı Tahmin Etme

EĞİLİMLER E1.1. Merak, E3.2. Odaklanma

**PROGRAMLAR
ARASI
BİLEŞENLER**

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri SDB2.1. İletişim, SDB3.3. Sorumlu Karar Verme

Değerler D1. Adalet, D2. Aile Bütünlüğü, D3. Çalışkanlık, D11. Özgürlük, D16. Sorumluluk,

Okuryazarlık Becerileri OB1. Bilgi Okuryazarlığı

BECERİLER ARASI İLİŞKİLER MAB1. Matematiksel Muhakeme (KB2.4. Çözümleme)
SBAB2. Kanıta Dayalı Sorgulama ve Araştırma (SBAB2.6. Kanıta Dayalı Ürün Oluşturma ve Paylaşma)

**ÖĞRENME
ÇIKTILARI VE
SÜREÇ
BİLEŞENLERİ**

00EZO.1.3.1. Akıl yürütme ve işlem oyunlarında verilen oyunun genel kurallarını açıklayabilmek.

00EZO.1.3.2. Akıl yürütme ve işlem oyunlarında verilen ipuçlarından hareketle mantıksal çıkarımlar yapabilmek.

a) Akıl yürütme ve işlem oyunlarında yaptığı gözlemleri bilgileri ile ilişkilendirir.

b) Akıl yürütme ve işlem oyunlarında çözüme yönelik çıkarımlarda bulunur.

c) Akıl yürütme ve işlem oyunlarında oyuna yönelik yargıda bulunur.

00EZO.1.3.3. Başlangıç ve orta seviye akıl yürütme ve işlem oyunlarında akıl yürütme, işlem strateji biçimlerini uygulayabilmek.

a) Başlangıç ve orta seviye akıl yürütme ve işlem oyunlarında parçadan bütüne ilişki kurarak sonuca varır.

b) Başlangıç ve orta seviye akıl yürütme ve işlem oyunlarında genelden genele ilişki kurarak akıl yürütür.

c) Başlangıç ve orta seviye akıl yürütme ve işlem oyunlarında genelden özele ilişki kurarak akıl yürütür.

d) Başlangıç ve orta seviye akıl yürütme ve işlem oyunlarında özelden özele ilişki kurarak akıl yürütür.

00EZO.1.3.4. Akıl yürütme ve işlem oyunlarında matematiksel çözümler geliştirebilmek.

a) Akıl yürütme ve işlem oyunlarının çözümü için bir strateji oluşturur.

b) Akıl yürütme ve işlem oyununda stratejiyi kullanarak problemi çözer.

c) Akıl yürütme ve işlem oyununun çözümünü kontrol eder.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Sudoku	Amiral Battı	Futoşiki
Apartmanlar	Abc Kadar Kolay	Kakuro
Çit	Abc Bağlamaca	İşlem Karesi
Hazine Avı	Kare Karalamaca	Çarpmaca
İşlem Tamamlama	Bölmece	Kapsül
Sihirli Piramit	Kendoku	Yıldız Savaşları

Anahtar Kavramlar sudoku, çit, sihirli piramit, dört işlem

**PROGRAMLAR
ARASI
BİLEŞENLERE
YÖNELİK
UYGULAMALAR**

**Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri/
Değerler/
Okuryazarlık
Becerileri**

00EZO.1.3.1

Öğrencilere akıl yürütme ve işlem oyunların temel kuralları video veya slayt ile açıklanır. Ayrıca öğrencilerin bu bilgileri kaydetmeleri istenir **(OB1)**.

Öğrencilerden akıl yürütme ve işlem oyunları etkinliklerinde aldıkları görevleri zamanında ve eksiksiz şekilde yerine getirmeleri beklenir **(D16.3)**.

Akıl yürütme ve işlem oyunlarının genel kuralları açıklanırken öğrencilerden arkadaşlarının sözünü kesmemeleri ve onların konuşmalarının bitmesini beklemeleri istenir **(SDB2.1)**.

Öğrencilerin akıl yürütme ve işlem oyunlarında öğrendiği bilgileri ailesiyle paylaşmaya istekli olmaları beklenir **(D2.2)**.

00EZO.1.3.2

Öğrencilerin akıl yürütme ve işlem oyunlarında verilen ipuçlarından yola çıkarak problemin çözümüne ilişkin çıkarımda bulunmaları beklenir **(SDB3.3)**.

Öğrencilerin akıl yürütme ve işlem oyunlarında mantıksal çıkarım yaparken disiplinli ve istikrarlı çalışma alışkanlıkları kazanmaları için etkinliklere katılım sağlamaları beklenir **(D3.1)**.

00EZO.1.3.3

Öğrencilerin başlangıç/orta seviye akıl yürütme ve işlem oyunlarında parçaları birleştirerek bir bütün oluşturmaları beklenir **(OB1)**.

Öğrencilerden akıl yürütme ve işlem oyunlarında kullandıkları stratejilere ilişkin kendi kararlarını almaları istenir **(D11.2)**.

00EZO.1.3.4

Öğrencilerin akıl yürütme ve işlem oyunlarında verilen etkinliklerdeki ipuçlarından hareketle matematiksel işlem kullanarak ulaştığı çözümleri yansıtmaları beklenir **(OB1)**.

Öğrencilerden akıl yürütme ve işlem oyunlarında matematiksel çözümler geliştirirken karar verme sürecinde ön yargılı olmaktan kaçınmaları istenir **(D1.4)**.

Öğrencilerden akıl yürütme ve işlem oyunlarında matematiksel çözümler geliştirirken kurallara uyarak zamanı etkili kullanmaları istenir **(D3.2)**.

**ÖĞRETMEN
YANSITMALARI**

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



DÜZEY I

4.TEMA: STRATEJİ OYUNLARI

Bu temada öğrencilerin karşılıklı oyunlarda strateji geliştirmesi ve kişiler arası ilişkilerini geliştirmesi amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 13

**ALAN
BECERİLERİ** BEOSAB3. Taktik ve Strateji Geliştirme

**KAVRAMSAL
BECERİLER** KB1. Temel Beceriler, KB.2.15. Yansıtma

EĞİLİMLER E1.3. Azim ve Kararlılık, E2.2. Sorumluluk, E3.6. Analitiklik

**PROGRAMLAR
ARASI
BİLEŞENLER**

**Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri** SDB2.2. İş Birliği, SDB3.3. Sorumlu Karar Verme

Değerler D2. Aile Bütünlüğü, D3. Çalışkanlık, D4. Dostluk, D6. Dürüstlük, D10. Mütevazılık, D16.Sorumluluk

**Okuryazarlık
Becerileri** OB1. Bilgi Okuryazarlığı

**BECERİLER
ARASI İLİŞKİLER** MAB2. Matematiksel Problem Çözme (MAB2.1. Matematiksel Çözümler Geliştirme)

**ÖĞRENME
ÇIKTILARI VE
SÜREÇ
BİLEŞENLERİ**

00EZO.1.4.1. Strateji oyunlarının temel kurallarını açıklayabilme.

- 00EZO.1.4.2.** Strateji oyunlarında başlangıç seviyesinde hamle planlaması yapabilme.
- a) Strateji oyunlarında başlangıç seviyesindeki hamleleri gözden geçirir.
 - b) Strateji oyunlarında başlangıç seviyesindeki hamlelerden çıkarımlar yapar.
 - c) Strateji oyunlarında başlangıç seviyesindeki hamleler üzerinden yaptığı çıkarımları değerlendirir ve hamleleri uygular.

00EZO.1.4.3. Strateji oyunlarına özgü temel stratejileri kullanabilme.

- a) Strateji oyununun taktiksel problem durumunu belirler.
- b) Strateji oyununda belirlenen temel stratejileri problemin çözümüne ilişkin öneri olarak sunar.
- c) Belirlediği temel strateji taktiğini uygular.

00EZO.1.4.4. Başlangıç ve orta seviye strateji oyunlarında taktik ve strateji geliştirebilme.

- a) Strateji oyununun stratejik problem durumunu belirler.
- b) Problemin çözümüne yönelik değerlendirme yapar.
- c) Stratejiyi uygular.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Go	Dokuztaş	Pentago
Mangala	Hedef5	Koridor
Üçtaş	Kulami	Reversi
Tic-Tac-Toe	Nim	Dama

Anahtar Kavramlar hamle, mangala, strateji, plan

**PROGRAMLAR
ARASI
BİLEŞENLERE
YÖNELİK
UYGULAMALAR**

**Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri/
Değerler/
Okuryazarlık
Becerileri**

00EZO.1.4.1

Öğrencilere strateji oyunlarının temel kuralları video veya slayt ile açıklanır. Ayrıca öğrencilerin bu bilgileri kaydetmeleri istenir **(OB1)**.

Öğrencilerin strateji oyunlarında verilen temel kuralların güvenilirliğini ayırt ederek not almaları istenir **(D3.3)**.

Öğrencilerin strateji oyunlarında öğrendiği bilgileri ailesiyle paylaşmaya istekli olmaları beklenir **(D2.2)**.

00EZO.1.4.2

Öğrencilerden strateji oyunlarında not ettiği temel kurallardan yola çıkarak hamle yapmaları beklenir **(OB1)**.

Öğrencilerden strateji oyununda hamleler yaparken rakibine karşı nazik davranış sergilemeleri istenir **(D4.2)**.

00EZO.1.4.3

Öğrencilerin strateji oyununda belirlediği taktiği uygularken olumlu/olumsuz sonuçları görerek sorumluluk almaları istenir **(SDB3.3)**.

Öğrencilerden strateji oyununda gösteriş ve övünmekten kaçınması istenir **(D10.2)**.

Öğrencilerden strateji oyunlarına özgü temel stratejileri kullanırken hile ve aldatmadan kaçınmaları istenir **(D6.2)**.

00EZ0.1.4.4

Öğrencilerden strateji oyununda problemin çözümü için belirlediği taktikleri uygularken olumlu/olumsuz sonuçlarını görerek gerektiğinde taktiklerini değiştirmeleri beklenir **(SDB3.3)**.

Öğrencilerden strateji oyununda yanlış karar ve davranışlarının telafisi için çaba göstermeleri beklenir **(D16.3)**.

Öğrencilerin oynadığı strateji oyunlarının içeriğine göre ortak hedefler doğrultusunda takım oluşturmaları ya da bir takıma katılmaları beklenir **(SDB2.2)**.

**ÖĞRETMEN
YANSITMALARI**

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



DÜZEY I

5.TEMA: HAFIZA OYUNLARI

Bu temada öğrencilerin bilgiyi kısa süreli bellekten uzun süreli belleğe kalıcı biçimde aktarması amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 9

**ALAN
BECERİLERİ** -

**KAVRAMSAL
BECERİLER** KB1. Temel Beceriler, KB2.4. Çözümleme, KB2.11. Gözleme Dayalı Tahmin Etme

EĞİLİMLER E3.2. Odaklanma

**PROGRAMLAR
ARASI
BİLEŞENLER**

**Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri** SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme)

Değerler D2. Aile Bütünlüğü, D3. Çalışkanlık, D4.Dostluk, D12. Sabır, D14.Saygı

**Okuryazarlık
Becerileri** OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB4. Görsel Okuryazarlık

**BECERİLER
ARASI İLİŞKİLER** SAB2. Görsel Mesajı Okuma (SAB2.2. Görsel Mesajı Anlamlandırma)

**ÖĞRENME
ÇIKTILARI VE
SÜREÇ
BİLEŞENLERİ**

00EZO.1.5.1. Hafıza oyunlarının temel kurallarını açıklayabilme.

00EZO.1.5.2. Hafıza oyunlarında mevcut duruma ilişkin ön gözlemlerden yola çıkarak çıkarım yapabilme ve buna ilişkin yargıda bulunabilme.

a) Hafıza oyunlarında mevcut duruma ilişkin ön gözlem yapar ve deneyimi ile ilişkilendirir.

b) Hafıza oyunlarında mevcut duruma ilişkin çıkarımlar yapar.

c) Hafıza oyunlarında mevcut duruma ilişkin yargıda bulunur.

00EZO.1.5.3. Başlangıç ve orta seviyede hafıza oyunlarını çözümleyebilme.

a) Başlangıç ve orta seviyede hafıza oyunlarına ilişkin parçaları belirler.

b) Başlangıç ve orta seviyede hafıza oyunlarında parçalar arasındaki ilişkileri belirler.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Fark Bulma Oyunları

Resim Hatırlama

Saklı Objeleri Bulma

Yön Bulma

Nesneyi Tanıma

Resim Eşleme Oyunları

Anahtar Kavramlar

eşleştirme, hatırlama, yön bulma

**PROGRAMLAR
ARASI
BİLEŞENLERE
YÖNELİK
UYGULAMALAR**

**Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri/
Değerler/
Okuryazarlık
Becerileri**

00EZO.1.5.1

Öğrencilere hafıza oyunlarının temel kuralları video veya slayt ile açıklanır. Ayrıca öğrencilerden bu bilgileri kaydetmeleri istenir **(OB1)**.

Öğrencilere hafıza oyunlarının temel kurallarının açıklanması sürecinde nezaket, ilkeli duruş, empati, etkili iletişim gibi kavramların ortak değerler olduğunu keşfetmeleri için rehberlik edilir **(D14.1, D14.2)**.

Öğrencilerden hafıza oyununda hamleler yaparken rakibine karşı nazik davranış sergilemeleri istenir **(D4.2)**.

Öğrencilerin hafıza oyunlarında öğrendiği bilgileri ailesiyle paylaşmaya istekli olmaları beklenir **(D2.2)**.

00EZO.1.5.2

Öğrencilerden hafıza oyununu oynarken kullandıkları stratejinin işe yarayıp yaramadığını değerlendirmeleri, hatırlamayı kolaylaştırmayan stratejileri fark ederek bunları değiştirmeleri ve daha etkili bir strateji denemeleri beklenir **(SDB1.2)**.

Öğrencilerden hafıza oyunlarında mevcut duruma yönelik çıkarım yaparken karşılaştıkları güçlükler nedeniyle süreci bırakmamaları ve yeni denemelerle çözüm üretmeye devam etmeleri beklenir **(D12.1)**.

Öğrencilerden hafıza oyunlarında kullanılan görselleri inceleyerek benzerlik ve farklılıkları belirlemeleri istenir **(OB4)**.

00EZO.1.5.3

Öğrencilerden başlangıç ve orta düzey hafıza oyunlarında kullanılan görselleri dikkatle inceleyerek çözüme katkı sağlayacak bilgileri belirlemeleri istenir **(OB4)**.

Öğrencilerden başlangıç ve orta düzey hafıza oyunlarını çözümlemelerken belirledikleri işlem basamaklarını planlı bir biçimde uygulamaları istenir **(D3.2)**.

**ÖĞRETMEN
YANSITMALARI**

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



DÜZEY I

6.TEMA: ZEKÂ SORULARI

Bu temada öğrencilerin parçalardan ve verilerden yola çıkıp akıl yürütme becerilerini kullanarak anlamlı sonuçlara ulaşması amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 9

ALAN BECERİLERİ BEOSAB3. Taktik ve Strateji Geliştirme

KAVRAMSAL BECERİLER KB1. Temel Beceriler, KB2.16. Muhakeme (Akıl Yürütme)(KB2.16.2. Tümdengelimsel Akıl Yürütme), KB3.3. Eleştirel Düşünme

EĞİLİMLER E3.2. Odaklanma , E3.6. Analitiklik

**PROGRAMLAR
ARASI
BİLEŞENLER**

**Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri** SDB3.2. Esneklik

Değerler D3. Çalışkanlık, D4. Dostluk, D11. Özgürlük, D12. Sabır

**Okuryazarlık
Becerileri** OB7. Veri Okuryazarlığı

**BECERİLER
ARASI İLİŞKİLER** MAB4. Veri ile Çalışma ve Veriye Dayalı Karar Verme (MAB4.2. Verileri Elde Etme ve Analiz İçin Değerlendirme)
TAB1. Dinleme/İzleme (KB2.4. Çözümleme)

**ÖĞRENME
ÇIKTILARI VE
SÜREÇ
BİLEŞENLERİ**

00EZO.1.6.1. Örnek zekâ sorularını inceleyerek, bu sorulara yönelik yapabileceklerini belirleyebilme.

00EZO.1.6.2. Zekâ sorularında verilen yönergelere ilişkin sorgulama, akıl yürütme ve yansıtma yapabilme.

a) Zekâ sorularında verilen yönergelerden hareketle zekâ sorusunu sorgular.

b) Zekâ sorularında verilen yönergelerden hareketle zekâ sorusu ile ilgili akıl yürütür.

c) Zekâ sorularında verilen yönergelerden hareketle zekâ sorusuna yönelik ulaştığı çıkarımları yansıtır.

00EZO.1.6.3. Zekâ sorunlarında kullanılan temel stratejileri uygulayabilme.

a) Zekâ sorularında stratejik problem durumunu belirler.

b) Zekâ sorularında belirlenen problemin çözümüne ilişkin öneri sunar.

c) Belirlediği stratejiyi uygular.

00EZO.1.6.4. Başlangıç ve orta seviye zekâ sorularında duruma ilişkin tümdengelimsel akıl yürütebilme.

a) Başlangıç ve orta seviye zekâ sorularında durumu belirler.

b) Başlangıç ve orta seviye zekâ sorularında durumdan yola çıkarak bütün-bütün veya bütün-parça ilişkisi kurar.

c) Başlangıç ve orta seviye zekâ sorularında genelden genele veya genelden özele çıkarım yapar.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Kibrit Çöpleri

Kurt, Kuzu ve Ot

Yalancı-Doğrucu

Anahtar Kavramlar

zekâ sorusu, analitik düşünce

**PROGRAMLAR
ARASI
BİLEŞENLERE
YÖNELİK
UYGULAMALAR**

**Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri/
Değerler/
Okuryazarlık
Becerileri**

00EZO.1.6.1

Öğrencilerden örnek zekâ sorularında yer alan verileri inceleyerek çözüm için gerekli olanları belirlemeleri istenir **(OB7)**.

Öğrencilerden zekâ sorularında aldığı kararları uygulamada cesur davranmaları istenir **(D11.1)**.

Öğrencilerin zekâ sorularını inceleyerek ortak hedeflere ulaşmak için arkadaşlarıyla dayanışma içinde olmaları beklenir **(D4.1)**.

00EZO.1.6.2

Öğrencilerden zekâ sorularında verilen yönergeler doğrultusunda çözüm stratejilerini gerektiğinde uyarlamaları ve çözüm sürecini buna göre sürdürmeleri istenir **(SDB3.2)**.

Öğrencilerden zekâ sorularını çözerken karşılaştıkları güçlükler karşısında çözüm arayışını sürdürmeleri ve farklı çözüm yolları denemeleri istenir **(D12.1)**.

00EZO.1.6.3

Öğrencilerin zekâ sorularında temel stratejileri uygularken en uygun olan çözümü kolaylıkla seçmeleri beklenir **(SDB3.2)**.

00EZO.1.6.4

Öğrencilerden zekâ sorularını çözerken soruda verilen bilgileri belirlemeleri, düzenlemeleri ve çözüm sürecinde kullanmaları istenir **(OB7)**.

Öğrencilerden zekâ sorularını çözerken ulaştıkları bilgileri eleştirel bir bakış açısıyla değerlendirerek bu bilgilerin çözüm için uygunluğunu belirlemeleri beklenir **(D3.3)**.

**ÖĞRETMEN
YANSITMALARI**

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu
akıllı cihazınıza okutunuz.



2.2. DÜZEY II

DÜZEY II

1.TEMA: GEOMETRİK-MEKANİK OYUNLAR

Bu temada öğrencilerin uzamsal beceriler geliştirmeleri, soyut düşünme becerisi kazanmaları ve kendine özgü stratejiler oluşturmaları amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 11

**ALAN
BECERİLERİ** -

**KAVRAMSAL
BECERİLER** KB1. Temel Beceriler, KB2.13. Yapılandırma, KB2.20. Sentezleme

EĞİLİMLER E1.3. Azim ve Kararlılık, E3.2. Odaklanma, E3.3. Yaratıcılık

**PROGRAMLAR
ARASI
BİLEŞENLER**

**Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri** SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme), SDB1.3. Kendine Uyarılama (Öz Yansıtma)

Değerler D2. Aile Bütünlüğü, D3. Çalışkanlık, D5. Duyarlılık, D7. Estetik, D8. Mahremiyet

**Okuryazarlık
Becerileri** OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB4. Görsel Okuryazarlık, OB8. Sürdürülebilirlik Okuryazarlığı

**BECERİLER
ARASI İLİŞKİLER** MAB1. Matematiksel Muhakeme (KB2.4. Çözümleme)
SAB2. Görsel Mesajı Okuma (SAB2.1. Görsel Mesajı Algılama)
TSRMAB1. Tasarım Ürünü Oluşturma (TSRMAB1.2. Tasarımı Ürüne Dönüştürme)

**ÖĞRENME
ÇIKTILARI VE
SÜREÇ
BİLEŞENLERİ**

00EZO.2.1.1. Geometrik-mekanik oyunlarda geometrik şekil ve cisimlerin özelliklerini tanıyabilme.

00EZO.2.1.2. Geometrik-mekanik oyunlarda uzamsal becerileri kullanabilme.

a) Geometrik ve mekanik oyunların mevcut durumunu inceleyerek oyuna yönelik hiyerarşik, nedensel ya da mantıksal ilişkileri ortaya koyar.

b) Geometrik-mekanik oyunlarda tespit ettiği ilişkilerle ilgili ön bilgilerinden yararlanarak uyumlu bir bütün oluşturur.

00EZO.2.1.3. Geometrik-mekanik oyunlarda parçalar arasındaki ilişkileri kullanarak özgün bütün oluşturabilme.

a) Geometrik-mekanik oyunlarda kullanacağı parçaları belirler.

b) Geometrik-mekanik oyunlarda kullanacağı parçalar arasındaki ilişkileri kurar.

c) Geometrik-mekanik oyunlarda kullanacağı parçaları kullanarak özgün bir bütün oluşturur.

00EZO.2.1.4. İleri seviye geometrik-mekanik oyunlar arasındaki ilişkileri kullanarak bu ilişkilerden uyumlu bir bütün oluşturabilme.

a) Geometrik-mekanik oyunlarını inceleyerek mantıksal ilişkiler ortaya koyar.

b) Geometrik-mekanik oyunlarda tespit ettiği ilişkilerle ilgili ön bilgilerini kullanarak uyumlu bir bütün oluşturur.

00EZO.2.1.5. Geri dönüşüm malzemeleri kullanarak özgün Geometrik-mekanik oyun oluşturabilme.

a) Geometrik-mekanik oyunlarda kullanacağı geri dönüşüm malzemelerinin parçalarını belirler.

b) Geri dönüşüm malzemelerinin parçalar arası ilişkilerini kurar.

c) Geri dönüşüm malzemelerinin parçalarını birleştirerek özgün Geometrik-mekanik oyun oluşturur.

00EZO.2.1.6. Parçalar arası ilişki kurarak yeni Geometrik-mekanik oyunlar tasarlayabilme.

a) Geometrik-mekanik oyunda kullanacağı parçaları belirler.

b) Geometrik-mekanik oyunda kullanacağı parçalar arasında ilişki kurar.

c) Geometrik-mekanik oyunda kullanacağı parçaları birleştirerek özgün bir bütün oluşturur.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Tangram ve Çeşitleri	Tetramino	Labirentler
Soma Küpleri	Domino	Düğüm Oyunları
Birim Küpler	Tromino	Mikado
Mekanik Ayırma Oyunları	Rubik Küp	Küp Sayma Oyunları
Şekil Oluşturma Oyunları	Pentomino	Yapbozlar

Anahtar Kavramlar tasarım, parça-bütün, geri dönüşüm

**PROGRAMLAR
ARASI
BİLEŞENLERE
YÖNELİK
UYGULAMALAR**

Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri/
Değerler/
Okuryazarlık
Becerileri

00EZO.2.1.1

Öğrencilerden geometrik-mekanik oyunlarda geometrik şekil ve cisimleri görsel özelliklerine göre ayırt etmeleri istenir. Ayrıca belirledikleri özelliklerden hareketle geometrik-mekanik oyunların oynanışına ilişkin benzerlik ve farklılıkları listelemeleri beklenir (OB1, OB4).

00EZO.2.1.2

Öğrencilerden geometrik-mekanik oyunlarda bir problemle karşılaştıklarında önceki denemelerinde işe yarayan/yaramayan çözüm yollarını değerlendirerek planlarını yeni duruma göre uyarlamaları istenir (SDB1.3).

Öğrencilerden geometrik-mekanik oyunları oynarken kullanılan oyun materyallerindeki renk, biçim, desen ve düzen gibi estetik özellikleri öğrenmeleri ve oyun materyallerini özenli kullanmaları istenir **(D7.3)**.

00EZ0.2.1.3

Öğrencilerden geometrik-mekanik oyunlarda karşılaştıkları yeni problemlere yönelik özgün çözüm önerileri geliştirip uygulamaları beklenir **(SDB1.3)**.

Öğrencilerden geometrik-mekanik oyunlarda parçalar arasındaki ilişkileri inceleyerek özgün bir geometrik-mekanik oyun oluşturmaları istenir **(OB4)**.

Öğrencilerin geometrik-mekanik oyunlarda estetik bakış açısıyla özgün eserler ortaya koymaları istenir **(D7.2)**.

00EZ0.2.1.4

Öğrencilerden ileri seviye geometrik-mekanik oyunlarda parçaların biçim, yön ve konum özellikleri arasındaki ilişkileri inceleyerek parçaları uyumlu bir bütün oluşturacak şekilde bir araya getirmeleri istenir **(OB4)**.

Öğrencilerden ileri düzey geometrik-mekanik oyunlar arasındaki ilişkilerden yararlanarak çözüm planı oluşturmaları ve bu planı sistemli bir şekilde uygulamaları istenir **(D3.2)**.

00EZ0.2.1.5

Öğrencilerden geometrik-mekanik oyunlarda sürdürülebilir malzemeleri kullanarak özgün görsel tasarımlar oluşturmaları ve kullandıkları malzemelerin sürdürülebilirliğini dikkate almaları istenir **(OB4, OB8)**.

Öğrencilerden geometrik-mekanik oyunları tasarlarken geri dönüştürülebilir atık materyallerden yararlanarak çevreye duyarlı seçimler yapmaları istenir **(D5.2)**.

Öğrencilerden geri dönüştürülebilir malzemeler kullanılarak oyun hazırlanması sürecinde ailesi ile işbirliği yapması istenir **(D2.4)**.

Öğrencilerden geri dönüştürülebilir malzemeler kullanılarak oyun hazırlanması sürecinde kişisel eşyaları korumaya ve başkalarını rahatsız edecek davranışlarda bulunmamaya dikkat etmeleri istenir **(D8.4)**.

00EZ0.2.1.6

Öğrencilerden geometrik-mekanik oyunlarda yeni bir oyun tasarlamak amacıyla hedef belirlemeleri, kullanacakları materyalleri planlamaları, tasarım sürecine odaklanmaları ve oyunlarını tamamlamaları beklenir **(SDB1.2)**.

Öğrencilerden geometrik-mekanik oyunlarda farklı bilgi ve ipuçlarını ilişkilendirerek özgün çözümler geliştirmeleri istenir **(OB1)**.

Öğrencilerden geometrik-mekanik oyunlarda yeni oyun tasarlarken estetik bakış açısıyla özgün eserler ortaya koymaları istenir **(D7.2)**.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



DÜZEY II

2.TEMA: SÖZEL OYUNLAR

Bu temada öğrencilerin kelime ve cümle oluşturma becerilerini stratejiler kullanarak geliştirmesi ve bu gelişim doğrultusunda özgün oyun tasarlaması amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 11

ALAN
BECERİLERİ

BTYAB4. Dijital Ürün Geliştirme(BTYAB4.1. Tasarım Araç, Teknoloji ve Yöntemlerinden Yararlanma), SBAB12. Mantıksal Muhakeme (SBAB12.1. Akıl Yürütme Biçimlerini Uygulama)

KAVRAMSAL
BECERİLER

KB1. Temel Beceriler, KB2.20. Sentezleme, KB3.1. Karar Verme

EĞİLİMLER

E3.2. Odaklanma, E3.6. Analitiklik, E3.7. Sistematiiklik

PROGRAMLAR
ARASI
BİLEŞENLERSosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri

SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme), SDB3.2. Esneklik

Değerler

D3. Çalışkanlık, D8. Mahremiyet, D14. Saygı, D17. Tasarruf

Okuryazarlık
Becerileri

OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB2. Dijital Okuryazarlık

BECERİLER
ARASI İLİŞKİLER

BTYAB4. Dijital Ürün Geliştirme (BTYAB4.3. Ürün Geliştirme)
TAB1. Dinleme/İzleme (TAB1.2. Anlam Oluşturma)

**ÖĞRENME
ÇIKTILARI VE
SÜREÇ
BİLEŞENLERİ**

00EZO.2.2.1. Dünya genelinde oynanan sözel oyunları ve önemli oyuncularını tanıyabilme.

00EZO.2.2.2. İleri seviye sözel oyunlarda akıl yürütme biçimlerini uygulayabilme.

- a) İleri seviye sözel oyunlarda parçadan bütüne ilişki kurarak sonuca varır.
- b) İleri seviye sözel oyunlarda genelden genele ilişki kurarak akıl yürütür.
- c) İleri seviye sözel oyunlarda genelden özele ilişki kurarak akıl yürütür.
- d) İleri seviye sözel oyunlarda özelden özele ilişki kurarak akıl yürütür.

00EZO.2.2.3. Sözel oyunlardaki yönergeler doğrultusunda oyuna yönelik verdiği kararın sonuçları üzerinde yansıtma yapabilme.

- a) Sözel oyunların çözümüne yönelik amaç belirler.
- b) Sözel oyunların çözümüne yönelik bilgi toplar.
- c) Sözel oyunların çözümüne yönelik alternatif seçenekler oluşturur.
- d) Alternatif seçeneklere yönelik mantıksal denetleme yapar.
- e) Alternatif seçenekler arasından doğruya yakın seçim yapar.
- f) Yaptığı seçimi ilgili sözel oyuna yansıtır.

00EZO.2.2.4. Dijital teknolojiden yararlanarak sözel oyunlar hazırlayabilme.

- a) Sözel oyun tasarımı sürecinde kullanılabilecek araç ve yöntemleri tanır.
- b) Tasarlayacağı oyuna uygun araç, teknoloji ve yöntemleri belirler.
- c) Tasarlayacağı oyuna uygun araç, teknoloji ve yöntemleri kullanır.
- d) Tasarlayacağı oyuna uygun araç, teknoloji ve yöntemleri değerlendirir.

00EZO.2.2.5. Yeni sözel oyunlar tasarlar.

- a) Oyun tasarımı dikkat edilecek hususları bilir.
- b) Sözel oyunlarda kullanılacak yöntem ve teknikleri belirler.
- c) Sözel oyunlarda kullanılacak yöntem ve teknikler arasında ilişki kurar.
- d) Sözel oyunlarda kullanılacak yöntem ve tekniklerden hareketle kendine özgü oyun oluşturur.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Anagram	Şifre Oyunları	Kelime Ağı
Kelime Yerleştirme	Sözcük Gruplama	Kelime Avı
Sözcük Yerleştirme		

Anahtar Kavramlar anagram, dijital, teknoloji, program, oyun tasarlama

**PROGRAMLAR
ARASI
BİLEŞENLERE
YÖNELİK
UYGULAMALAR**

**Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri/
Değerler/
Okuryazarlık
Becerileri**

00EZO.2.2.1

Öğrencilerden dünya genelinde oynanan sözel oyunlar ile bu alanda öne çıkan oyuncular hakkında güvenilir dijital kaynaklardan araştırma yapmaları, elde ettikleri bilgileri düzenleyerek kaydetmeleri istenir **(OB1)**.

Öğrencilerden sözel oyunların tasarlanması veya oynanması sürecinde ortaya konan emeğe, başarıya ve fedakârlığa değer vermesi beklenir **(D14.3)**.

00EZO.2.2.2

Öğrencilerden sözel oyunların etkinliklerini çözerken karşılaştıkları güçlükler karşısında farklı çözüm yollarını denemeleri beklenir **(SDB3.2)**.

Öğrencilerden ileri seviye sözel oyunlarında akıl yürütürken zor durumları aşmak için gayret göstermesi beklenir **(D3.1)**.

00EZO.2.2.3

Öğrencilerden sözel oyunlarda edindikleri bilgileri kullanarak alternatif çözüm seçenekleri hakkında akıl yürütmeleri, ulaştıkları çıkarımları değerlendirerek kararlarına ve çözüm sürecine yansıtılmaları istenir **(OB1)**.

00EZO.2.2.4

Öğrencilerden dijital teknolojilerden yararlanarak sözel oyunlara yönelik özgün tasarımlar oluşturmaları beklenir. Ayrıca dijital teknolojilerden yararlanarak sözel oyun tasarlarken amacına uygun dijital uygulama, görsel ve diğer dijital kaynakları belirlemeleri öğrencilerden istenir **(OB2)**.

Öğrencilerden sözel oyunlar hazırlarken dijital teknolojilerden yararlanmaları, kişisel bilgilerinin yer aldığı dijital araçları bilinçli ve güvenli bir şekilde kullanmaları istenir **(D8.2)**.

00EZO.2.2.5

Öğrencilerden sözel oyunlarda yeni bir oyun tasarlamak amacıyla hedef belirlemesi, kullanacağı materyalleri planlaması ve süreci odaklanarak yönetip kendi oyununu tamamlaması beklenir **(SDB1.2)**.

Öğrencilerden kendilerine özgü bir oyun oluştururken mevcut materyal ve kaynakları israf etmeden verimli kullanmaları istenir **(D17.3)**.

**ÖĞRETMEN
YANSITMALARI**

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



DÜZEY II

3.TEMA: AKIL YÜRÜTME VE İŞLEM OYUNLARI

Bu temada öğrencilerin akıl yürüterek tümdengelim ve tümevarım becerileri geliştirilmesi ve kendine özgü stratejiler kullanabilmesi amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 13

ALAN BECERİLERİ MAB2. Matematiksel Problem Çözme (MAB2.1. Matematiksel Çözümler Geliştirme SBAB12. Mantıksal Muhakeme (SBAB12.1. Akıl Yürütme Biçimlerini Uygulama)

KAVRAMSAL BECERİLER KB1. Temel Beceriler, KB2.14. Yorumlama

EĞİLİMLER E1.1. Merak, E1.3. Azim ve Kararlılık, E1.4. Kendine İnanma (Öz Yeterlilik)

**PROGRAMLAR
ARASI
BİLEŞENLER**

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri SDB3.3. Sorumlu Karar Verme

Değerler D2. Aile Bütünlüğü, D3. Çalışkanlık, D8. Mahremiyet, D11. Özgürlük, D17. Tasarruf

Okuryazarlık Becerileri OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB4. Görsel Okuryazarlık, OB7. Veri Okuryazarlığı, OB8. Sürdürülebilirlik Okuryazarlığı

BECERİLER ARASI İLİŞKİLER MAB2. Matematiksel Problem Çözme (KB2.4. Çözümleme)
SBAB2. Kanıta Dayalı Sorgulama ve Araştırma (SBAB2.6. Kanıta Dayalı Ürün Oluşturma ve Paylaşma)

**ÖĞRENME
ÇIKTILARI VE
SÜREÇ
BİLEŞENLERİ**

- 00EZO.2.3.1.** Dünya genelinde oynanan akıl yürütme ve işlem oyunlarını tanıyabilme.
- 00EZO.2.3.2.** Akıl yürütme ve işlem oyunlarında çözüm basamaklarını oyunun özelliğine göre sıralayabilme.
- 00EZO.2.3.3.** İleri seviye akıl yürütme ve işlem oyunlarında akıl yürütme, işlem ve strateji biçimlerini uygulayabilme.
- a) İleri seviye akıl yürütme ve işlem oyunlarında parçadan bütüne ilişki kurarak sonuçta varır.
- b) İleri seviye akıl yürütme ve işlem oyunlarında genelden genele ilişki kurarak akıl yürütür.
- c) İleri seviye akıl yürütme ve işlem oyunlarında genelden özele ilişki kurarak akıl yürütür.
- d) İleri seviye akıl yürütme ve işlem oyunlarında özelden özele ilişki kurarak akıl yürütür.
- 00EZO.2.3.4.** Akıl yürütme ve işlem oyunlarında kendine özgü stratejiler geliştirir.
- a) Akıl yürütme ve işlem oyunlarının çözümü için bir strateji oluşturur.
- b) Stratejiyi kullanarak akıl yürütme ve işlem oyunu çözer.
- c) Akıl yürütme ve işlem oyununun çözümünü kontrol eder.
- 00EZO.2.3.5.** Geri dönüşüm malzemelerini kullanarak akıl yürütme ve işlem oyunu tasarlayabilme.
- a) Akıl yürütme ve işlem oyununun mevcut durumunu inceler.
- b) Akıl yürütme ve işlem oyununun mevcut yapısından kopmadan, geri dönüşüm malzemeleri kullanarak yeniden düzenler.
- c) Akıl yürütme ve işlem oyununun mevcut durumunu, nesnel ve doğru anlamını değiştirmeden, kendi cümleleriyle yeniden ifade eder.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Sudoku	Amiral Battı	Futoşiki
Apartmanlar	Abc Kadar Kolay	Kakuro
Çit	Abc Bağlamaca	İşlem Karesi
Hazine Avı	Kare Karalamaca	Çarpmaca
İşlem Tamamlama	Bölmece	Kapsül
Sihirli Piramit	Kendoku	Yıldız Savaşları

Anahtar Kavramlar tasarım, geri dönüşüm, matematiksel işlem

**PROGRAMLAR
ARASI
BİLEŞENLERE
YÖNELİK
UYGULAMALAR**

**Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri/
Değerler/
Okuryazarlık
Becerileri**

00EZO.2.3.1

Öğrencilerden dünya genelinde oynanan akıl yürütme ve işlem oyunları ile bu alanda öne çıkan oyuncular hakkında güvenilir dijital kaynaklardan araştırma yapmaları, elde ettikleri bilgileri düzenleyerek kaydetmeleri istenir **(OB1)**.

Öğrencilerden akıl yürütme ve işlem oyunlarında oyunun çözümünü kontrol ederken olumsuz sonuçlanan durumlarda düşüncelerini değiştirmesi istenir **(SDB3.3)**.

Öğrencilerden dünyanın farklı coğrafyalarında oynanan akıl yürütme ve işlem oyunlarına yönelik grup çalışması yapmaları ve hazırladıkları çalışmaları sunmaları istenir **(D3.4)**.

00EZO.2.3.2

Öğrencilerden akıl yürütme ve işlem oyunlarında çözüm basamaklarına ilişkin verileri sınıflandırarak işlem sürecine uygun hâle getirmeleri istenir **(OB7)**.

00EZO.2.3.3

Öğrencilerden akıl yürütme ve işlem oyunlarının etkinliklerini çözerken tespit ettikleri ilişkileri bütünleştirmeleri ayrıca soruda verilen verileri belirleyip kullanmaları istenir. **(OB7)**.

00EZO.2.3.4

Öğrencilerin akıl yürütme oyunlarında aldıkları kararları uygularken kararlılık göstermeleri beklenir **(D11.2)**.

00EZO.2.3.5

Öğrencilerden akıl yürütme ve işlem oyunlarında sürdürülebilir malzemeler kullanarak özgün tasarımlar oluşturmaları istenir **(OB4, OB8)**.

Öğrencilerden geri dönüştürülebilir malzemeler kullanılarak hazırlanan oyunların oluşturulmasında harcanan emeğe ve kullanılan kaynaklara değer vermeleri beklenir **(D17.3)**.

Öğrencilerden geri dönüştürülebilir malzemeler kullanılarak oyun hazırlanması sürecinde kişisel eşyaları korumaya ve başkalarını rahatsız edecek davranışlarda bulunmamaya dikkat etmeleri istenir **(D8.4)**.

Öğrencilerden geri dönüştürülebilir malzemeler kullanılarak oyun hazırlanması sürecinde ailesi ile işbirliği yapması istenir **(D2.4)**.

**ÖĞRETMEN
YANSITMALARI**

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



DÜZEY II

4.TEMA: STRATEJİ OYUNLARI

Bu temada öğrencilerin karşılıklı oyunlarda stratejiler geliştirmesi ve bu stratejileri oyunlarında kullanarak kişiler arası ilişkilerini geliştirmesi amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 13

**ALAN
BECERİLERİ** BEOSAB3. Taktik ve Strateji Geliştirme

**KAVRAMSAL
BECERİLER** KB1. Temel Beceriler, KB2.14. Yorumlama, KB2.20. Sentezleme

EĞİLİMLER E2.1. Empati, E3.3. Yaratıcılık, E3.6. Analitiklik

**PROGRAMLAR
ARASI
BİLEŞENLER**

**Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri** SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme), SDB2.3. Sosyal Farkındalık, SDB3.2. Esneklik

Değerler D2. Aile Bütünlüğü, D8. Mahremiyet, D14. Saygı, D16. Sorumluluk, D17. Tasarruf

**Okuryazarlık
Becerileri** OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB4. Görsel Okuryazarlık, OB8. Sürdürülebilirlik Okuryazarlığı

**BECERİLER
ARASI İLİŞKİLER** MAB2. Matematiksel Problem Çözme (MAB2.1. Matematiksel Çözümler Geliştirme)

**ÖĞRENME
ÇIKTILARI VE
SÜREÇ
BİLEŞENLERİ**

00EZO.2.4.1. Ulusal ve uluslararası strateji oyunları turnuvalarını açıklayabilme.

00EZO.2.4.2. Strateji oyunlarında kendine özgü stratejiler geliştirebilme.

- a) Strateji oyununun taktiksel problem durumunu belirler.
- b) Strateji oyununda belirlenen problemin çözümüne ilişkin kendi önerisini sunar.
- c) Kendi belirlediği taktiği uygular.

00EZO.2.4.3. Geri dönüşüm malzemelerini kullanarak strateji oyunu tasarlayabilme.

- a) Strateji oyununun mevcut durumunu inceler.
- b) Strateji oyununun mevcut yapısından kopmadan geri dönüşüm malzemelerini kullanarak strateji oyununu yeniden düzenler.
- c) Strateji oyununun mevcut durumunu, nesnel ve doğru anlamını değiştirmeden oyunu kendi cümleleriyle yeniden ifade eder.

00EZO.2.4.4. Yeni strateji oyunları tasarlayabilme.

- a) Strateji oyunlarında kullanılacak araç-gereçleri belirler.
- b) Strateji oyunlarında kullanılacak araç-gereçler arasında ilişki kurar.
- c) Strateji oyunlarında ilişki kurulan araç-gereçlerden hareketle özgün oyun tasarlar.

00EZO.2.4.5. İleri seviye strateji oyunlarında taktik ve strateji geliştirebilme.

- a) Strateji oyununun stratejik problem durumunu belirler.
- b) Problemin çözümüne yönelik değerlendirme yapar.
- c) Stratejiyi uygular.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Go	Dokuztaş	Pentago
Mangala	Hedef5	Koridor
Üçtaş	Kulami	Reversi
Tic-Tac-Toe	Nim	Dama

Anahtar Kavramlar strateji, mangala, geri dönüşüm

**PROGRAMLAR
ARASI
BİLEŞENLERE
YÖNELİK
UYGULAMALAR**

**Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri/
Değerler/
Okuryazarlık
Becerileri**

00EZO.2.4.1

Öğrencilerin dünya genelinde oynanan strateji oyunları hakkında güvenilir dijital kaynaklardan araştırma yapmaları istenir. Öğrencilerden araştırma sonucunda elde edilen bilgileri düzenleyerek kaydetmeleri ve açıklamaları istenir **(OB1)**.

Öğrencilerden strateji oyunları turnuvalarını tanıtırken araştırma, hazırlık ve sunum sürecinde özverili davranmaları beklenir **(D16.3)**.

00EZO.2.4.2

Öğrencilerin strateji oyunlarında geliştirdikleri taktikleri uygularken rakiplerinin duygu ve düşüncelerine karşı duyarlı davranmaları beklenir **(SDB2.3)**.

00EZO.2.4.3

Öğrencilerden strateji oyunlarında sürdürülebilir malzemeler kullanarak özgün tasarımlar oluşturmaları istenir **(OB4, OB8)**.

Öğrencilerden geri dönüştürülebilir malzemeler kullanarak hazırlanan oyunların oluşturulmasında harcanan emeğe ve kullanılan kaynaklara değer vermeleri beklenir **(D17.3)**.

Öğrencilerden geri dönüştürülebilir malzemeler kullanarak oyun hazırlanması sürecinde kişisel eşyaları korumaya ve başkalarını rahatsız edecek davranışlarda bulunmamaya dikkat etmeleri istenir **(D8.4)**.

Öğrencilerden geri dönüştürülebilir malzemeler kullanarak oyun hazırlanması sürecinde ailesi ile işbirliği yapması istenir **(D2.4)**.

00EZO.2.4.4

Öğrencilerden strateji oyunlarında yeni bir oyun tasarlamak amacıyla hedef belirlemeleri, kullanacakları materyalleri planlamaları, tasarım sürecine odaklanmaları ve oyunlarını tamamlamaları istenir **(SDB1.2)**.

Öğrencilerden strateji oyunlarını tasarlarken ilgi, yetenek ve güçlü yönlerini fark ederek öz saygılarını geliştirmeleri beklenir **(D14.2)**.

00EZO.2.4.5

Öğrencilerden strateji oyunlarında karşılaştıkları güçlüklerin çözümünde farklı yollar denemeleri beklenir **(SDB3.2)**.

Öğrencilerden ileri seviye strateji oyunlarında belirledikleri stratejileri uygularken olay ve durumları çok yönlü bir bakış açısıyla değerlendirmeleri beklenir **(D14.1)**.

**ÖĞRETMEN
YANSITMALARI**

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



DÜZEY II

5.TEMA: HAFIZA OYUNLARI

Bu temada bilginin kısa süreli bellekten uzun süreli belleğe kalıcı şekilde transfer edilmesi ve bu bilginin etkin şekilde kullanılabilmesi amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 10

ALAN BECERİLERİ TSRMAB2 Benzetişim/Benzetim (TSRMAB2.2. Analoji Yapabilme), SAB2. Görsel mesajı Okuma (SAB2.2. Görsel Mesajı Anlamlandırma), BEOSAB3. Taktik ve Strateji Geliştirme

KAVRAMSAL BECERİLER KB2.4. Çözümleme, KB2.20. Sentezleme

EĞİLİMLER E3.1. Muhakeme, E3.2. Odaklanma

**PROGRAMLAR
ARASI
BİLEŞENLER**

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri SDB1.3. Kendine Uyarlama (Öz Yansıtma), SDB2.1. İletişim, SDB3.2. Esneklik

Değerler D3. Çalışkanlık, D7. Estetik, D11. Özgürlük

Okuryazarlık Becerileri OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB4. Görsel Okuryazarlık

BECERİLER ARASI İLİŞKİLER SAB2. Görsel Mesajı Okuma (SAB2.2. Görsel Mesajı Anlamlandırma)
TAB4. Yazma (TAB4.2. İçerik Oluşturma)

**ÖĞRENME
ÇIKTILARI VE
SÜREÇ
BİLEŞENLERİ**

00EZO.2.5.1. Hafıza oyunlarında ipuçları arasında mantıksal ilişkiler kurabilme.

- a) Hafıza oyunu belirler.
- b) Hafıza oyununda benzerliği olan veya birbirini andıran iki unsuru ilişkilendirir.
- c) İlişkilendirdiği unsurları sözel olarak yansıtır.

00EZO.2.5.2. Hafıza oyunlarını anlamlandırabilme.

- a) Hafıza oyunlarında çözüme yönelik mesajları belirler.
- b) Hafıza oyunlarında mesajlar arasındaki ilişkileri tespit eder.

00EZO.2.5.3. Hafıza oyunlarında kendine özgü stratejiler geliştirebilme.

- a) Hafıza oyununun taktiksel problem durumunu belirler.
- b) Hafıza oyununda belirlenen problemin çözümüne ilişkin kendi önerisini sunar.
- c) Kendi belirlediği taktiği uygular.

00EZO.2.5.4. İleri seviye hafıza oyunları çözümleyebilme.

- a) İleri seviye hafıza oyunlarına ilişkin parçaları belirler.
- b) İleri seviye hafıza oyunlarında parçalar arasındaki ilişkileri belirler.

00EZO.2.5.5. Yeni hafıza oyunları tasarlayabilme.

- a) Hafıza oyunlarında kullanılacak araç-gereçleri belirler.
- b) Hafıza oyununda kullanılacak araç gereçler arasında ilişki kurar.
- c) Hafıza oyunlarında ilişki kurulan araç gereçlerden hareketle özgün oyun tasarımı yapar.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Fark Bulma Oyunları
Yön Bulma

Resim Hatırlama
Nesneyi Tanıma

Saklı Objeleri Bulma
Resim Eşleme Oyunları

Anahtar Kavramlar

hafıza, hatırlama, tasarlama

**PROGRAMLAR
ARASI
BİLEŞENLERE
YÖNELİK
UYGULAMALAR**

Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri/
Değerler/
Okuryazarlık
Becerileri

00EZO.2.5.1

Öğrencilerden hafıza oyunlarında mantıksal ilişkiler kurarken farklı ipuçlarını bağlam içinde ilişkilendirerek anlamlı bir bütün oluşturmaları istenir **(SDB2.1)**.

00EZO.2.5.2

Öğrencilerden hafıza oyunlarında kullanılan görselleri inceleyerek çözüme ilişkin görsel ipuçlarını belirlemeleri beklenir **(OB4)**.

Öğrencilerden hafıza oyunlarında görsel ipuçları arasındaki ilişkileri belirlerken zamanı etkili ve verimli kullanmaları istenir **(D3.2)**.

00EZO.2.5.3

Öğrencilerin hafıza oyunlarında etkinlik yaparken karşılaştıkları yeni problemlere yönelik özgün çözüm önerileri geliştirip uygulamaları beklenir **(SDB1.3)**.

00EZO.2.5.4

Öğrencilerden strateji oyunlarında karşılaştıkları güçlüklerin çözümünde farklı yollar denemeleri beklenir **(SDB3.2)**.

Öğrencilerden ileri seviye hafıza etkinliklerinde karşılaştıkları yeni durumlara yönelik geliştirdikleri özgün çözüm önerilerini uygularken kararlılık göstermeleri beklenir **(D11.2)**.

00EZO.2.5.5

Öğrencilerden yeni hafıza oyunu tasarlarlarken farklı görselleri ilişkilendirip bir araya getirerek özgün sorular oluşturmaları istenir **(OB1)**.

Öğrencilerden yeni hafıza oyunu tasarlarlarken görsel estetik ilkelerini dikkate alarak tasarımlarını oluşturmaları beklenir **(D7.3)**.

**ÖĞRETMEN
YANSITMALARI**

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



DÜZEY II

6.TEMA: ZEKÂ SORULARI

Bu temada öğrencilerin yeni ve özgün sorular tasarlaması ve bu soruları grup içerisinde tartışmaya açması amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 10

ALAN BECERİLERİ BEOSAB3. Taktik ve Strateji Geliştirme

KAVRAMSAL BECERİLER KB2.13. Yapılandırma, KB2.16. Muhakeme (Akıl Yürütme)(KB2.16.2. Tümdengelimsel Akıl Yürütme), KB2.20. Sentezleme

EĞİLİMLER E3.2. Odaklanma , E3.6. Analitiklik, E3.10. Eleştirel Bakma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri SDB1.3. Kendine Uyarlama (Öz Yansıtma), SDB3.2. Esneklik

Değerler D11. Özgürlük

Okuryazarlık Becerileri OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB7. Veri Okuryazarlığı

BECERİLER ARASI İLİŞKİLER TAB2. Okuma (KB2.4. Çözümleme)
MAB4. Veri ile Çalışma ve Veriye Dayalı Karar Verme (MAB4.2. Verileri Elde Etme ve Analiz İçin Değerlendirme)

**ÖĞRENME
ÇIKTILARI VE
SÜREÇ
BİLEŞENLERİ**

00EZO.2.6.1. İlgili zekâ oyununda verilen zekâ soruları arasında ilişki kurabilme.

- a) Zekâ oyununu inceleyerek mantıksal ilişkileri ortaya koyar.
- b) Tespit ettiği ilişkilerle ilgili ön bilgilerini bütünleştirir.

00EZO.2.6.2. İleri seviye zekâ sorularında, duruma ilişkin olarak tümdengelimsel akıl yürütebilme.

- a) İleri seviye zekâ sorularında durumu belirler.
- b) İleri seviye zekâ sorularında durumdan yola çıkarak bütün-bütün veya bütün-parça ilişkisi kurar.
- c) İleri seviye zekâ sorularında genelden genele veya genelden özele çıkarım yapar.

00EZO.2.6.3. Zekâ soruları için kendine özgü stratejiler geliştirebilme

- a) Zekâ sorularının taktiksel problem durumunu belirler.
- b) Zekâ sorularında belirlenen problemin çözümüne ilişkin kendi önerisini sunar.
- c) Kendi belirlediği taktiği uygular.

00EZO.2.6.4. Yeni zekâ soruları tasarlayabilme.

- a) Zekâ oyununa yönelik kullanılacak araç-gereçleri belirler.
- b) Zekâ oyununda kullanılacak araç-gereçler arasında ilişki kurar.
- c) Zekâ oyunlarında ilişki kurulan araç-gereçlerden hareketle özgün oyun tasarımı yapar.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Kibrit Çöpleri

Kurt, Kuzu ve Ot

Yalancı-Doğrucu

Anahtar Kavramlar

zekâ sorusu, analitik düşünce

**PROGRAMLAR
ARASI
BİLEŞENLERE
YÖNELİK
UYGULAMALAR**

**Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri/
Değerler/
Okuryazarlık
Becerileri**

00EZO.2.6.1

Öğrencilerden zekâ sorularında yeni bir durumla karşılaştıklarında alternatif çözüm yolları geliştirmeleri istenir **(SDB3.2)**.

Öğrencilerden zekâ sorularında tespit ettikleri ilişkileri bütünleştirirken soruda verilen verileri belirlemeleri ve kullanmaları istenir **(OB7)**.

00EZO.2.6.2

Öğrencilerden zekâ sorularını çözerken karşılaştıkları güçlüklerin çözümünde farklı yollar denemeleri beklenir **(SDB3.2)**.

00EZO.2.6.3

Öğrencilerden zekâ sorularını çözerken karşılaştıkları yeni problemlere yönelik özgün çözüm önerileri geliştirip uygulamaları beklenir **(SDB1.3)**.

Öğrencilerden zekâ sorularını çözerken karşılaştıkları yeni durumlara yönelik geliştirdikleri özgün çözüm önerilerini uygularken kararlı olmaları beklenir **(D11.2)**.

00EZO.2.6.4

Öğrencilerden zekâ sorularına yönelik yaptıkları özgün soru tasarımlarını elde ettikleri sonuçlara uyarlamaları beklenir **(SDB3.2)**.

Öğrencilerden yeni zekâ soruları tasarlarlarken farklı bilgileri ilişkilendirerek özgün sorular oluşturmaları istenir **(OB1)**.

**ÖĞRETMEN
YANSITMALARI**

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



